ANGRY VIDEO GAME NERD

ENTREVISTA EXCLUSIVA COM O DIVERTIDO CARRASCO DOS GAMES RUINS

WII E DS JUNTOS, PELA PRIMEIRA VEZ, NA MESMA AVENTURA

Echoes of Time
Wii e DS juntos na mesma aventura

Rhythm Heaven
Minigames musicais ficam ainda mais viciantes no DS

Pro Evo 2009
Futiba volta arrasando no Wii

ANO 1
4

INDEX

Wii e DS se juntam no mesmo jogo pág. 56

ÍNDICE

EXPEDIENTE

Editor Geral
Rodrigo Russano Dias

Design/Diagramação
Rodrigo Russano Dias

Textos
Gabriel Resende de Araújo
Jeancarlos Silva Mota
João Vitor Paulino dos Santos
Raoni Ferreira
Rodrigo Russano Dias
Tobias de Sampaio Cavichioli

CONTATO

Para enviar dúvidas, críticas ou anunciar na revista, envie um e-mail para:

contato.bignbrasil@gmail.com

PORTAL

www.ndsbrasil.com.br

Clique aqui para ver novidades e curiosidades em nosso blog.

Jogos, jogos e mais jogos

As opções para capa nesta edição foram bem óbvias: Pokémon chega com tudo nesta edição trazendo o novíssimo Platinum, para DS, e a maior matéria sobre Pokémon já feita em qualquer revista - são nada mais nada menos que 38 páginas, com uma recapitulação incrível dos jogos principais. E é só a primeira parte! Já o outro destaque fica para Echoes of Time, novo capítulo dentro da série Final Fantasy Crystal Chronicles, um título que faz total interação entre Wii e DS. Isso me faz relembrar os bons tempos entre Game Boy > Nintendo 64 e GBA > Gamecube. Porém, nesta geração, não me recordo de outro título que não fosse Pokémon que usa esta função. Com tanta inovação nos dois aparelhos, era de se esperar uma interatividade tão fantástica quanto, mas até agora não foi isso o que se viu.

Mas esta edição tem muito mais. A começar pela matéria estampada na capa - uma entrevista com o divertido Angry Video Game Nerd. Pro Evolution Soccer 2009 traz um futiba de qualidade ao Wii e Excitebots surpreende. Os dois jogos do mês fazem jus ao prêmio - Space Invaders Extreme 2 e Rhythm Heaven são extremamente viciantes.No N-Network, agora as atualizações do Nintendo Downloads (como a Nintendo agora chama as atualizações de seus serviços de jogos por download) incluem também o DSiWare.

Novidade nesta edição, temos o "painel", onde serão colocados alguns comentários de usuários que prestigiam o nosso trabalho, sempre tendo um de destaque. Não deixe de mandar a sua opinião.

- Rodrigo Russano Dias, Editor
rodrigo.russano@uol.com.br

Na mais nova seção da Big N Brasil, apresentaremos comentários de nossos leitores sobre como anda a revista. Elogios, críticas, idéias, sempre com um em destaque. Neste mês, o leitor Adriano faz uma crítica para a postura das famílias em relação aos jogos violentos. Lembrando que usamos a liberdade de editar as mensagens caso não caibam corretamente no espaço.

Comentário do mês

Queria dizer que adoro a revista que vocês desenvolvem e li uma coisa que fiquei intrigado a responder e se trata do seguinte comentário: "Pessoalmente falando, se isso fosse mesmo verdade, então já teria roubado, matado e feito várias outras atrocidades." Eu concordo plenamente com o que fora dito e ainda acrescento que todo o fato de uma pessoa ser violenta ou não, deve-se única e exclusivamente ao modelo de vida que a mesma leva. Se esse indíviduo é criado envolto a crueldade e a brutalidade que vemos hoje em dia, realmente a tendência é ele se tornar aquilo que vê. Então devemos ensinar aos filhos desde pequeno a diferença de algumas coisas, e enquanto ao jogo, o simbolo de Mature + 17 se eu não me engano, responde tudo. Se na capa do game estiver escrito que é aconselhável para adultos, porque uma criança joga???!!

Então, se realmente policiarmos a respeito disso, não vejo nada demais a Nintendo liberar a publicação de MadWorld para o Wii.

O texto ficou meio longo =/ Mas falei tudo o que devia =)

Não desistam desse trabalho, porque tanta dedicação numa revista desse jeito é raro se ver ^^

Parabéns pelas edições.

Adriano Teixeira de Carvalho
gunevolution@hotmail.com

Daniel - usuário da comunidade Nintendo DS BRASIL, no Orkut

Nossa cara, acabei de folhear aqui e ler resumidamente os reviews de DS. Primeiramente parabéns por terem conseguido uma maior abrangência e fama, espero que isso só contribua para evolução do trabalho!

Única crítica que tenho a esta edição (no caso, a #3): os reviews estão sem dúvida muito bem escritos, e os resenhistas tem um bom senso de apontar tanto os pontos desenvolvidos quanto os pontos à desenvolver. Isso é ótimo. Entretanto, isso parece não refletir na nota final. Mesmo o resenhista sentindo falta da rádio no GTA, ele deu 10. Em Chrono Trigger muita gente esperava alguma inovação realmente aproveitável em relação ao original, o resenhista também notou isso, mas mesmo assim deu 10.

Acabei de ler aqui, gostei bastante e foi interessante vocês terem adicionado as novidades da GDC, mas teve um errinho ali na página 5: O título do quadro sobre os jogos vencedores da Game Developers Award tá errado, na verdade está "Futuro lançamentos da Namco pra o VC", o mesmo da página 4. A matéria dos acessórios tá muito boa, a Nintendo não tinha o que fazer na época no NES. E concordo totalmente com o review de GTA, amei o jogo e já tô com mais de 18 horas aqui.

Diego rjc - usuário do fórum UOL Jogos

Nota do editor: como se trata de uma revista digital, estamos aproveitando isso para corrigir os erros. Claro que passamos por uma revisão antes de lançar cada edição, porém sempre tem algo que passa. Usando o feedback dos leitores, sempre estamos corrigindo e atualizando os arquivos.

Por Rodrigo R. Dias

Monster Hunter G começa bem no Japão

Novidade? Que nada! Monster Hunter G, primeiro jogo da série (e port do PSP) para o Wii começou bem no Japão, vendendo mais de 90 mil unidades em um único dia. Será que vem pro ocidente?

Mr. T enfrenta nazistas em novo game

A ZootFly adquiriu os direitos de uma graphic novel de Mr. T (Rocky) e fará uma série de jogos baseados nela. No primeiro, o cômico personagem irá enfrentar os nazis em um jogo de pancadaria pura. Os cenários serão bem variados, de florestas na América do Sul a cidades antigas perdidas. O mais bizarro? Até Will Wright faz parte da história!

O título sairá para Wii e outras plataformas.

Dragon Quest Wars?

Este é o nome do último registrado patenteado pela Square-Enix. O nome Dragon Quest Wars foi aprovado no último dia 27 e parece estar relacionado a um spinoff (ou seja, um jogo fora da série principal) focado em estratégia. Vem coisa boa aí.

Denise Kaigler explica por que os desenvolvedores não são obrigados a suportarem o Wii Speak

Denise Kaigler, da Nintendo of America, comentou o por que de não forçar os desenvolvedores a utilizarem o WiiSpeak, acessório que possibilita comunicação por voz no Wii. Ela comenta que isso não acontece porque a Nintendo prefere deixar que as próprias produtoras escolham quais acessórios elas devem suportar durante o desenvolvimento, e que isso fica a cargo dos criativos times pensarem da maneira que quiserem. E isso não é só com as third-parties, o mesmo acontece também com as equipes internas da Nintendo.

Até agora, o suporte ao acessório é pífio - apenas Animal Crossing: City Folk o suporta, e há pouquíssimos títulos futuros que deverão usá-lo.

Wii Speak: acessório mal utilizado?

Ainda não há nada confirmado, mas se for depender do registro no ESRB, o Wii deve ficar sem sua versão de Modern Warfare 2, sequência de Call of Duty 4. Será que CoD 3 e World at War venderam tão mal assim?

Lançamentos de Maio

Dia 1
Burger Island
Party Pigs: Farmyard Games
X-Men Origins: Wolverine

Dia 2

Dia 3

Dia 4
New Play Control! Donkey Kong Jungle Beat

Dia 5
The Destiny of Zorro
Klonoa
Night at the Museum: Battle of the Smithsonian - The Video Game

Dia 6

Dia 7

Dia 8

Dia 9

Dia 10

Dia 11

Dia 12
Garfield Gets Real
Guilty Gear XX Accent Core Plus
Help Wanted: 50 Wacky Jobs
Pirates vs. Ninjas Dodgeball
Pool Hall Pro
Puzzle Kingdoms
Reel Fishing: Angler's Dream
Ultimate Duck Hunting

Dia 13

Dia 14

Dia 15

Dia 16

Dia 17

Dia 18
Punch-Out!!

Dia 19
Boom Blox Bash Party
EA Sports Active
Rock Band Track Pack: Classic Rock
Secret Files: Tunguska
Vertigo
Yu-Gi-Oh! 5D's Wheelie Breakers

Dia 20

Dia 21

Dia 22

Dia 23

Dia 24

Dia 25

Dia 26
DT Carnage
The Munchables
Rolling Stone: Drum King
Space Camp
SpeedZone
Up

Dia 27

Dia 28

Dia 29
Monster Mayhem: Build and Battle

Dia 30

Entrevista com Video Game Angry Nerd

Por Raoni Ferreira

Ele ficou famoso como a maioria das celebridades da internet. Com um show despretensioso para amigos, James Rolfe iniciou uma personalidade única, que é capaz de destruir games feitos de forma tosca e esculhambá-los na grande rede! Esse crítico de games ultra nervosinho se chama Angry Video Game Nerd, e fomos atrás dele para uma conversa legal entre gamers.

Raoni - Ficamos sabendo através do seu Website que o Nerd nasceu numa piada entre amigos. Agora, a piada ficou cada vez mais séria e transcendeu a sátira para um humor gamer completamente profissional. Qual foi sua impressão ao perceber isso? A criatura se tornou muito mais assustadora que antes, ou é um filho crescendo?

James Rolfe - Com o sucesso do Nerd, eu deixei de fazê-lo como algo casual e o tornei um show quinzenal. Agora eu coloco 100% de foco nele o tempo todo, então foi uma mudança gradual. Antes eu estava trabalhando em diversos empregos e tentando tocar vários projetos ao mesmo tempo. E agora meu tempo é tomado pelos episódios do Nerd, e estou esperando o tempo certo para iniciar alguns dos meus projetos maiores.

Raoni - Nós vimos no seu Especial de Natal “Um conto de Natal do AVGN” (“An Angry Nerd Christmas Carrol”) que você tem um Nintendo Wii, e depois no episódio dos acessórios do NES, nós vimos um Nintendo DS nas suas mãos. Quais jogos desses consoles você gosta, e quais você chamaria de “uma pilha de lixo”?

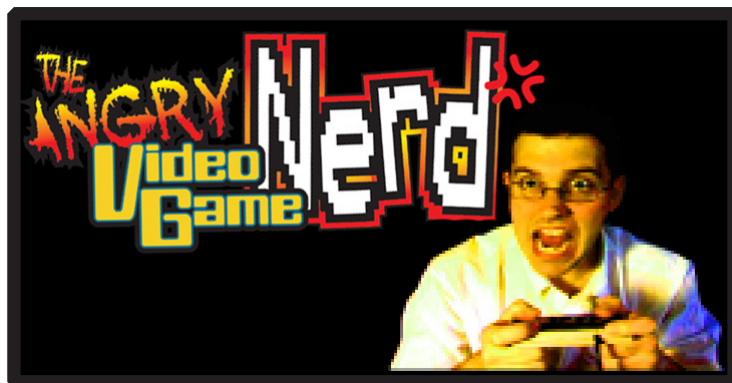
Rolfe - Não tive tempo de jogar os novos consoles para dar uma avaliação apropriada. Eu estava gostando de “The Legend of Zelda: Twilight Princess” no Wii. Obviamente não o tenho jogado por um tempo, espero ter tempo pra terminá-lo.

Raoni - Em 2006, você fez uma encenação da Guerra dos Consoles, e você disse nesse episódio que o seu favorito nesta geração era o Nintendo Wii. Como está o cenário pra você agora, 3 anos depois?

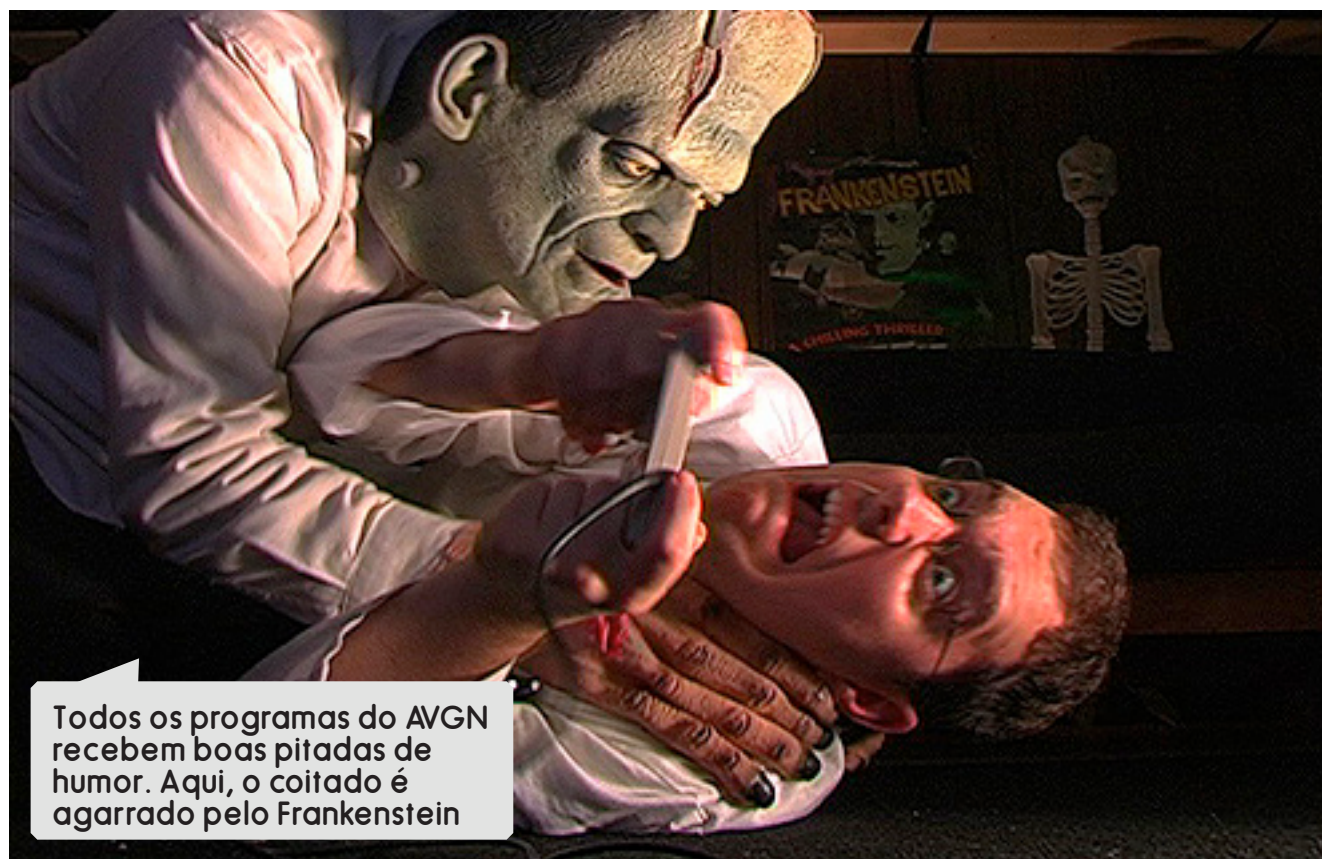
Rolfe - No Wii, todos os jogos que me interessavam já foram lançados, e até o momento não há nada mais que me encha os olhos agora. Eu diria que estou focalizando mais no Xbox 360 agora.

Raoni - Pensando no

passado, seu personagem se chamava antes de “Angry Nintendo Nerd”, e mais tarde o atualmente conhecido Angry Video Game Nerd. Algumas pessoas dizem que você mudou o nome do show por conta de supostas ameaças vindas da Big N, e outras apenas dizem que você queria ampliar o alcance das suas resenhas. Estariam ambos certos ou é muita especulação?

Rolfe - As especulações realmente vão um pouco longe demais. A maior razão era minha decisão de abordar outros consoles além dos Nintendo. Mas sim, é também uma idéia boa não usar uma marca de uma empresa em seu material. Primeiramente eu estava pensando em dividir o personagem em diferentes Nerds. Eu vestiria diferentes camisas para cada personagem, e eles poderiam ser todos irmãos. “The Angry Sega Nerd”, The Angry Atari Nerd”, e por aí vai. Mas então eu decidi apenas manter um personagem e chamá-lo de “Angry Video Game Nerd”.

Raoni - Aqui no Brasil nós temos um bocado de fãs da SEGA. Você já pensou em fazer uma resenha dos jogos ou dos consoles dessa companhia? Talvez uma sobre Sonic ou algo assim..

Rolfe - Eu fiz grandes resenhas para tanto o Sega CD quanto o 32X, e recentemente me dediquei a um jogo de Mega Drive, “Michael Jackson’s Moonwalker”. Há um tempo atrás eu fiz uma resenha de “Rocky”, do Master System. Também há sempre outros jogos desta companhia misturados com outras resenhas, como a de “Ghostbusters”. Além destes, pode ter certeza que verá no futuro outros jogos da Sega mencionados ou resenhados. Mas não, não tenho planos de fazer ainda algo relacionado a Sonic.

Raoni - Nestes 6 anos de AVGN, temos algum campeão entre os piores jogos que já passaram nas mãos do Nerd?

Todos os programas do AVGN recebem boas pitadas de humor. Aqui, o coitado é agarrado pelo Frankenstein

Rolfe - Realmente depende da sua definição do que é ruim, mas o que ainda me sobressai é "Dr. Jekyll and Mr. Hyde" (NES), mas muito disso tem a ver com minha experiência pessoal. "Superman" (N64) também é um que é péssimo. Ambos estes jogos podem ser postos em seus contextos próprios, quando eles foram lançados e quais foram suas expectativas. E todos os dois tem problemas sérios.

Raoni - O processo de criação do show parece ser bem complexo. E a briga com o Nostalgia Critic foi uma trama bem elaborada. Quem faz todo esse trabalho na sua equipe?

Rolfe - Nos vídeos mais comuns, é apenas eu. Eu consigo montar a câmera no tripé e operá-la por mim mesmo. Mas nos mais elaborados, eu peço a um amigo para operar ou me ajudar de alguma maneira que eu precisar. Nomes que vocês verão nos créditos como Lian Mulvey, Matt Manahan, e mais frequentemente Mike Matei são os caras ajudando. Mike, é claro, faz a maioria dos personagens convidados que vocês viram.

Raoni - Como é James Rolfe quando ele não está ocupado matando assassinos em série, lutando contra o próprio demônio ou espancando alguns supervilões?

Rolfe - Correndo por aí feito um louco e trabalhando em um milhão de coisas.

Raoni - Agora é melhor nós terminarmos a entrevista, e gostaríamos de uma mensagem sua para os fãs brasileiros.

Rolfe - Obrigado por todo o seu apoio, minha missão é entretê-los.

Raoni - E pra completar, uma mensagem do próprio Nerd.

Rolfe - Fiquem longe dessa pilha horrível de merda de bode fedorenta!

1 - AVGN detona DIE HARD;
2 - Muitas vezes há presença de personagens ilustres, com o Pernalonga;
3 - As divertidas ilustrações colocam AVGN dentro dos terríveis jogos.

O AVGN na rede

Cinemassacre
Facebook
MySpace
Youtube
Fórum

POKE-RETROVIEW

Pokémon

Série completa 14 anos, e o sucesso não pára

Por João Vitor

14 anos, essa é a idade da franquia que já conquistou mais de meio mundo através de seus jogos, animes, trading cards e mil outras coisas! Estamos falando dos famosos Pocket Monsters, ou simplesmente Pokémon. Qual será o segredo de tanto sucesso e carisma? Apesar de menor escala nos dias de hoje, nunca fica abaixo de bons milhões.

Particularmente eu já jogo Pokémon por bons anos, acompanhei a maioria das gerações e suas mudanças, me diverti muito principalmente com amigos! A experiência proporcionada por esse jogo é muito única, e mesmo aqueles que já tentaram se aproveitar do sucesso deste, não obtiveram o mesmo resultado.

Inundado por uma nostalgia sem limites, revivi informações diversas (e bota info nisso!) abrangendo de seus criadores aos episódios principais na franquia portátil. Vamos juntos conhecer mais sobre essa fantástica série, voltando no tempo e matando saudades, de 1995 à 2009! Por quê? Temos que pegar TODOS!

Doutor Inseto (Dr. Bug)

Satoshi Tajiri era uma criança apaixonada por colecionar diferentes tipos de insetos. O mesmo andava por vales e florestas em buscas dos mais variados tipos para sua coleção! Sim, o início de uma das franquias mais bem sucedidas da história teve toda sua base fundada pelo próprio dia a dia do jovem garoto.

Os anos passavam enquanto o jovem assistia aos seus queridos campos e florestas serem tomados pelos prédios e demais construções. Satoshi estava então destinado a dividir sua infância de captura e coleção de insetos com outras crianças, para que as mesmas tivessem oportunidade de vivenciar de alguma forma suas atividades quando criança.

Memórias mantidas, e agora jovem, Satoshi dedicava-se, juntamente de seus amigos James Hanzatko e Yuusuke Santamaria, a criação de uma revista chamada Game Freak. A revista havia se tornado bastante popular (chegando a vender até 10 mil cópias), e Ken Sugimori (outro amigo de Satoshi) começava então a desenhar os primeiros Pocket Monsters para a mesma. Ainda em torno dos monstrinhos Tajiri foi encorajado pelos amigos a escrever 2 livros: CAP Land e Catch'em all CAP Land.

*Ken Sugimori havia, então, praticamente estabelecido seu posto entre as produções da Game Freak. Os 251 Pokémons iniciais que conhecemos (Kanto, Johto) foram todos elaborados pelo próprio, e além dos monstrinhos, ele é também responsável pelo design dos personagens principais e líderes de ginásios.

Satoshi Tajiri testa sua infância em versão virtual

Ken Sugimori – artista responsável pelas primeiras levas de Pokémons

Satoshi então começou a estudar programação por si só! Levou 2 anos para aprender e Após essas criações o time então decidiu dar mais um passo à frente, deixaram seu pequeno escritório e se dirigiram para a Nintendo, onde começaram a trabalhar com desenvolvimento de jogos.

Mas somente em 1991 que Satoshi finalmente teve a inspiração final para a criação de seu game baseado na sua infância! Foi quando viu 2 crianças jogando Game Boys, uma próxima à outra. Ele então visionou a possibilidade entre a troca das suas criaturas. De volta a Nintendo, o mesmo dirigiu-se à ninguém menos que Shigeru Myamoto, expôs sua idéia e então juntamente desse outro gênio começou a bolar o elo entre os jogos.

*A influência e respeito de Satoshi Tajiri à Shigeru Myamoto pode também ser vista através das versões japonesas

dos primeiros jogos, onde o nosso Ash Ketchum chama-se Satoshi, e seu rival, Gary Carvalho, Shigeru.

Pokémon, até então, foi o jogo da Nintendo que mais demorou para ser lançado, levando 5 anos para que lançassem em território japonês inicialmente as versões Midori (Green) & Aka (Red), e posteriormente Ao (Blue). Sob nenhuma campanha de marketing as primeiras versões dos monstrinhos totalizaram a inacreditável marca de mais de 8 milhões de cópias vendidas. E isso só no Japão! E mesmo após 14 anos, as primeiras versões (Green, Red, Blue e Yellow) ainda desfrutam o posto de 1º lugar, com mais de 20 milhões de cartuchos vendidos mundo afora.

Não é preciso dizer que Pokémon a partir de então tornou-se uma febre, era quase impossível não se deparar com alguém que já tivesse ouvido falar dos jogos, animes, ou simplesmente do mais famoso dentre todos os bichinhos, o carismático Pokémon de #25: Pikachu! Com uma idéia e sonho de infância realizados, Satoshi Tajiri alcançava o lar de quase todo um mundo através de sua mecânica de caça e captura viciantes, fora as empolgantes batalhas!

Seria iludir-se e pensar que um sucesso astronômico como esse ficaria limitado aos portáteis e mundos virtuais! A franquia já se deu muito bem em outros lugares, mas claro que tais locais possuem um terreno em comum que nunca mudará: Nintendo.

Até mesmo Shigeru Miyamoto, pai de Mario e Zelda, esteve envolvido no sucesso Pokémon!

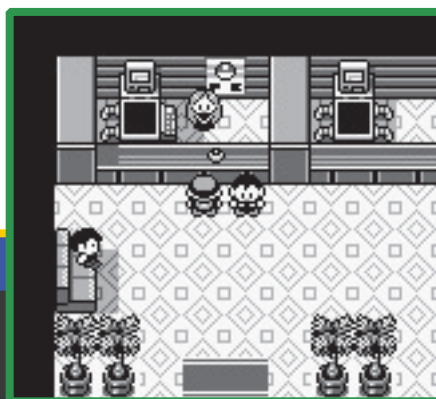
"Olá! Bem-vindo ao Mundo dos Pokémons! Meu nome é Oak, as pessoas me chamam de Professor Pokémon! Este é um Mundo habitado por criaturas chamadas Pokémon! Para algumas pessoas os Pokémons são bichos de estimação. Outros os usam para lutas. Particularmente eu os estudo como uma profissão.

Sua própria lenda Pokémon está prestes a ser desvendada! Um mundo de sonho e aventuras com os Pokémons o aguarda! Vamos lá!!"

Pokémon Midori (Green)
Lançada em: 1995

A versão Midori (Green) original nunca foi lançada fora do Japão. Contudo, foi o primeiro título da série a ser lançado (1995), e por incrível que pareça, era possível capturar todos os 151 Pokémons nesse mesmo cartucho. Posteriormente pelo que conta a história, ela foi vendida juntamente com a versão Aka (Red). Mais tarde no Japão foi lançada então uma nova versão, remodelada e melhorada sob a cor Ao (Blue) com Kamekuusu (Blastoise) estampando a capa.

Para os lançamentos americano e europeu dos jogos, os títulos Red & Blue tiveram como base a última versão japonesa lançada, Ao, ou Azul em português. Dentre algumas melhorias implementadas estava a reorganização de alguns monstros e melhores gráficos.

O Pokémon #3 Fushigibana (Venusaur) ilustrava a primeira capa de Pokémon

Pokémon Red & Blue
Lançadas em: 30/09/1998

Cópias vendidas (Red, Blue e Green): 20.08 Milhões

O dragão do fogo Charizard e a tartaruga gigante de água Blastoise destacavam-se nas primeiras versões ocidentais de Pokémon

Foi nessa região que o bordão "Temos que pegar!" ficou mundialmente conhecido. As primeiras versões Red & Blue, sobre um carismático enredo, introduzem à você e seu alterego um mundo habitado por humanos e Pokémons. Ao completar 10 anos, cada criança tem o direito de torna-se um treinador Pokémon, e a cidade de Pallet da região de Kanto, através do Professor Oak, possibilita a cada uma escolher entre 3 criaturinhas que a acompanharão durante toda sua jornada: Bulbasaur, Charmander e Squirtle, Pokémons do tipo grama, fogo e água respectivamente.

O desejo é se tornar um mestre, mas até lá uma estrada congestionada de outros treinadores com o mesmo objetivo estará presente para mostrar que essa aventura não será simples e fácil! Além de diversos treinadores espalhados sobre a região, 8 se destacam em cada cidade protegendo cada um sua insígnia: Brock de Pewter protege a insígnia da Rocha; Misty de Cerulean a insígnia da Cascata; o Sargento Surge de Vermilion defende a insígnia do Trovão; Celadon traz Erika e sua insígnia do Arco-íris; o ninja Koga de Fuchsia carrega a insígnia da Alma; Sabrina assombra Saffron com o domínio da insígnia da Lama; da fervente ilha de Cinnabar temos Blaine em defesa da insígnia do Vulcão; e por fim temos o líder da Equipe Rocket direto de Viridian, Giovanni, mantendo a insígnia da Terra.

Coletar essas insígnias tornou-se uma regra para o alcance do título de mestre Pokémon de qualquer região existente nos principais jogos da franquia! Mas ainda que o percurso atravesse toda região, ele não para por aí! Ainda há o maior desafio de todos, a Elite dos 4,

Bulbasaur, Charmander e Squirtle. Os primeiros Pokémons a gente nunca esquece...

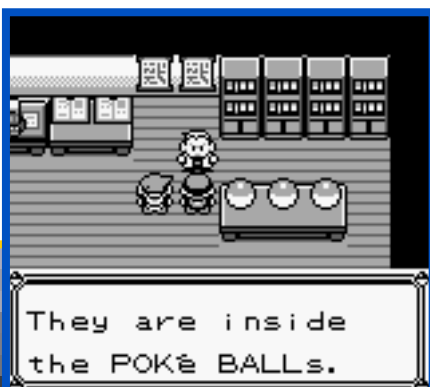
formada por Lorerei, Bruno, Agatha e Lance. Junto a elite está o mais famoso treinador de todos, o campeão de toda a liga, que nessas versões era o nosso rival e neto do professor Oak! Aquele que conseguiu superar todos os desafios de Kanto. E é por esse árduo caminho que você deverá atravessar para chegar ao final do título.

As primeiras versões da série apresentaram inicialmente 151 Pokémons, sendo que o último, Mew, era somente obtido (de forma original) através de eventos organizados pela própria Nintendo, onde ela transferia o bichinho psíquico para uma de suas versões e ainda entregava um certificado de autenticidade juntamente de uma seqüência numérica (ID).

Uma das grandes jogadas (comercial talvez) da série foi ser lançada não em 1, mas 2 versões "diferentes". A única coisa realmente diferenciada nessas primeiras versões era a disponibilidade dos monstrinhos, onde por exemplo se tinha Pinsir somente na versão Blue, enquanto Scyther só na Red. Para completar a sua Pókedex (Pókeagenda, acessório eletrônico desenvolvido pelo professor Oak para catalogar e detalhar as espécies encontradas no jogo) o jogador era obrigado a encontrar outro treinador com uma versão diferente e assim fazer trocas! Isso tornava o título um dos jogos mais interativos da época. Essa regrinha se perpetuou por toda a série.

Nosso primeiro alterego virtual!

Eletrônico desenvolvido pelo professor Oak. Acima, o 1° modelo de toda a série

O Pokémon #151 – Mew para muitos de nós treinadores brasileiros permaneceu como uma eterna lenda

Pokémon Yellow
Lançados em: 01/10/1999

Cópias vendidas:
8.26 Milhões

Pokémon versão "anime"

Hoje em dia todos nós treinadores sabemos que apesar dos 2 primeiros títulos lançados, sempre há um 3º a vir, cedo ou tarde! E onde tudo isso começou? Com Pokémon Amarelo - Edição Especial Pikachu.

Muitos marinheiros de 1ª viagem podem pensar que o anime de Pokémon deu origem ao jogo, mas é exatamente ao contrário! A série televisionada que conhecemos hoje (e que já ultrapassa a casa dos 500 episódios) foi originada das versões Red e Blue, porém, teve seu enredo um tanto modificado, a começar pelo Pokémon inicial, que pelo destino fez com que o treinador Ash Ketchum da cidade de Pallet tivesse como única opção o Pikachu (o rato elétrico e monstrinho mais popular de toda série).

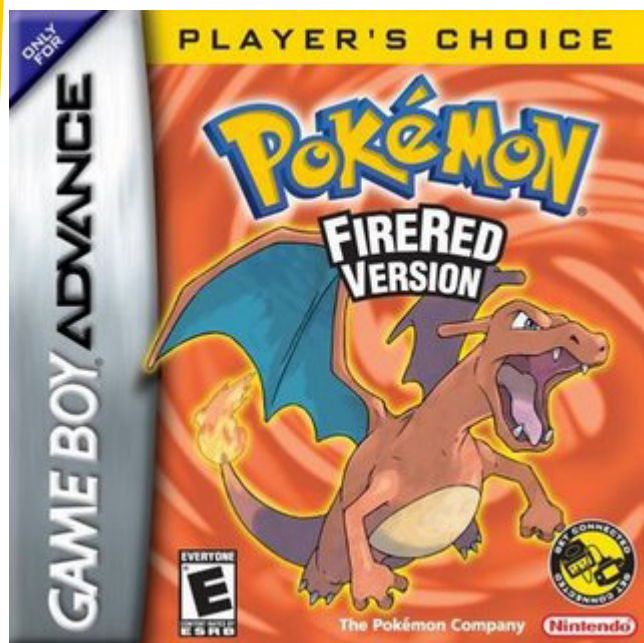
Como o anime saiu após ambos primeiros jogos e estava se dando muito bem com toda a base de fãs já criada, a idéia de seus criadores foi então lançar uma nova versão focando-se exatamente nos acontecimentos da animação. Isso incluía: Pikachu como Pokémon incial, os encrencados (e adorados) membros da Equipe Rocket, Jessy, James e Meowth, além da possibilidade de capturar os 3 outros iniciais no mesmo cartucho: Charmander, Bulbasaur e Squirtle. O gráfico também recebeu melhorias, os pokémons ganharam novos sprites, além dos treinadores e líderes de ginásio, que agora assimilavam-se muito mais ao anime.

O nosso rival e neto do Professor Oak, Gary Oak, agora assimilava-se muito mais ao anime! Inclusive carregando consigo seu Pokémon principal: Eevee.

Falando no carismático rato elétrico, assim como no anime ele não fica na sua Pokébola, acompanhando o treinador para todos os cantos de Kanto. Havia ainda a possibilidade de ver suas emoções, como um bichinho virtual, ou tamagotchi. As dublagens da seyuu Ohtani Ikue se mostram também presentes ao jogo, adicionando ainda mais carisma para a versão.

Pokémon Yellow era híbrido, e foi lançado para uso no Game Boy comum ou no novo modelo Color, onde ganhava ainda mais vida.

Pokémon FireRed & LeafGreen
Lançado em: 09/09/2004

Cópias vendidas:
11.82 Milhões

Os Pokémons Charizard & Venusaur voltam para estampar os remakes!

Após quase 10 anos desde o lançamento das primeiras versões, a Game Freak decidiu trazer de volta os clássicos títulos Red & Green para a era Advance. E diferente do acontecido no passado, aqui foi mantida a versão Green sem a substituição pela Blue no ocidente.

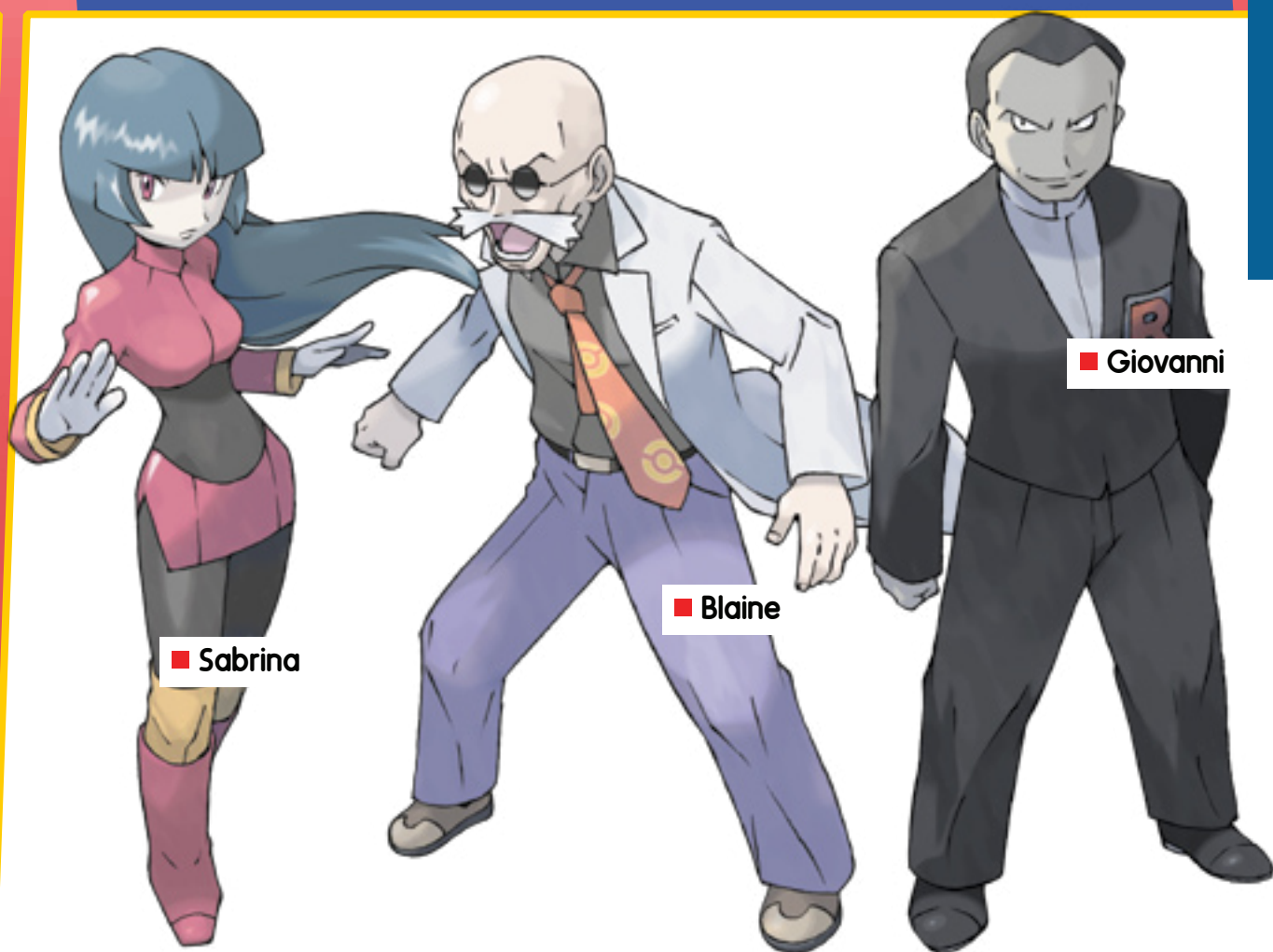
Dentre as primeiras modificações notáveis ao jogo, sem dúvida alguma destacamos o gráfico, que melhorou e muito, igualando-se ao das versões comtemporâneas destes novos lançamentos, Ruby & Sapphire.

Em comparação com as versões clássicas, agora nos remakes era possível se escolher entre um garoto ou garota, como na versão Crystal em diante. Todas as novas adições na mecânica de criação dos monstrinhos foi implementada: natures, ivs, evs, sexualidade, etc.

As melhorias tornaram os remakes extremamentes atraentes para os que já conheciam a região de Kanto, e para novatos é um título simplesmente imperdível!

A trama é a mesma, o sonho também: tornar-se o maior treinador de Pokémons do mundo! E para isso há de se atravessar os diversos desafios, como coletar as insígnias, derrotar a elite e vencer o campeão. O enredo foi levemente modificado, porém os personagens foram mantidos.

Os novos treinadores da região de Kanto

Os 8 Líderes de Ginásios de Kanto são os mesmos, contudo seus designs sofreram melhoras em FireRed & LeafGreen:

■ Sabrina

■ Blaine

■ Giovanni

A Elite dos 4 de Kanto também ganhou novos traços:

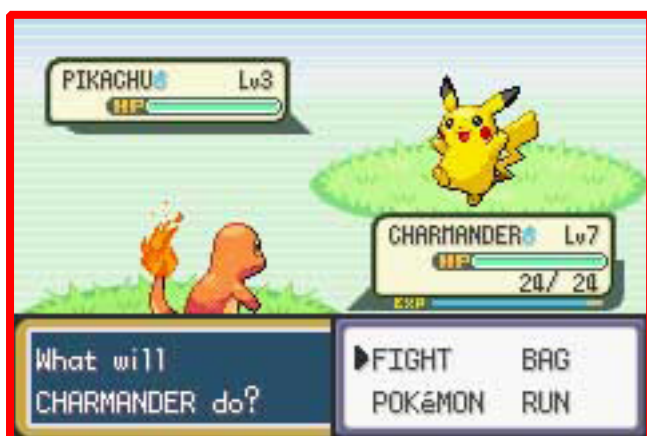
■ Como no original, Lorelei, Bruno, Aghata e Lance foram mantidos

Como esses 2 novos jogos trazem muitas das implementações das versões Ruby & Sapphiere, não é de se estranhar a conectividade entre os mesmos! Além disso, para se conseguir completar toda a Pókedex de ambas as regiões, Kanto e Hoenn, é necessária mesmo essa conexão entre os jogos e a troca dos monstrinhos, sem esquecer é claro a possibilidade de conexão com as versões de mesa de Pokémon para Gamecube.

A maior modificação geográfica na região do jogo se dá pela adição das ilhas Sevii, onde após o enredo principal o jogador poderá aventurar-se por uma nova sub-trama para destravar novas possibilidades inexistentes nos títulos originais! Como captura dos monstros da região de Johto e a abertura entre o elo com as versões Ruby, Sapphire e Emerald.

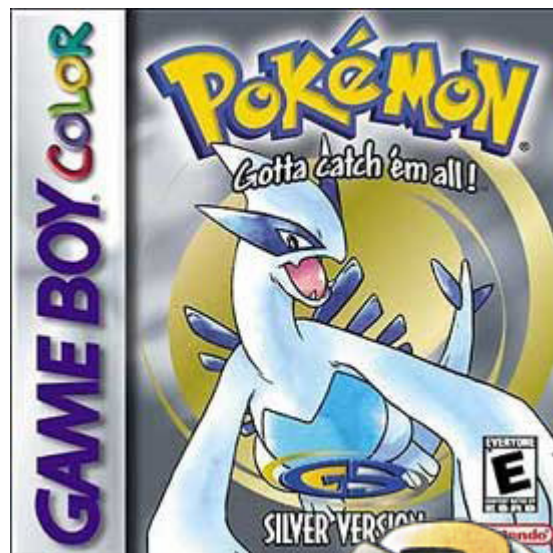
Outra novidade no lançamento dos novos cartuchos foi a inclusão de um acessório chamado Wireless Adaptor (adaptor sem fio) que possibilitava a troca, conversa, minijogos, e batalha entre os treinadores sem o uso do velho e conhecido cabo link. Após um tempo essa inclusão parou de ocorrer, com as boxs carregando carregando somente conteúdo comum, com o cartucho e os manuais.

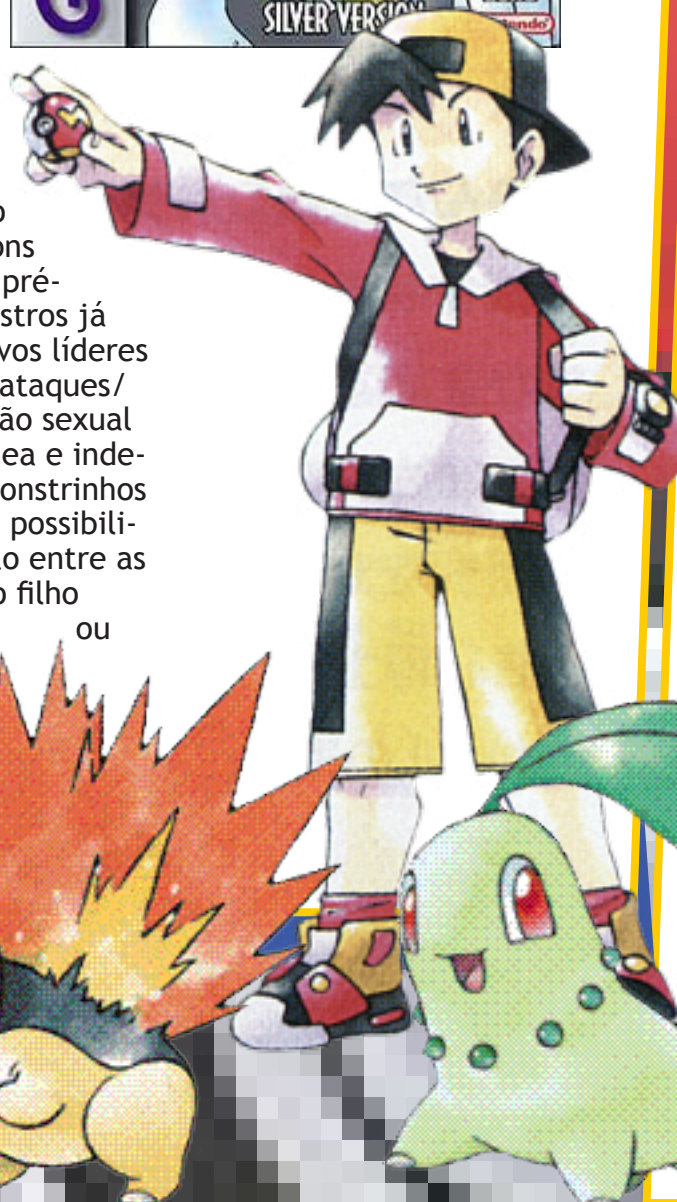
Resumidantente, o que era bom ficou infinitamente melhor!

Gary Oak, o clássico rival. Mais tarde o mesmo ocupa o posto de campeão da Liga Kanto!

Note a absurda melhora no visua

É a vez do pesquisador Pokémon Elm nos ajudar na nova temporada!

Pokémon Gold & Silver
Lançado em: 15/10/2000

Cópias vendidas:
14.51 Milhões

A partir das versões Gold & Silver os Pokémons lendários dominaram as capas. Ho-oh e Lugia estrearam a nova geração

A Oeste de Kanto está localizada a região Johto, uma nova localidade a ser explorada pelos treinadores! As versões lançadas foram Gold & Silver, e traziam consigo praticamente o mesmo enredo, um garoto em busca do título de mestre pokémon. Mas é claro que só de similiaridades não se é possível sobreviver no mundo gamer, e por isso mesmo que a sequência direta dos 3 primeiros RPGs da franquia portátil inova: são 100 novos Pokémons (com evoluções e pré-evoluções de monstros já conhecidos), 8 novos líderes de ginásio, novos ataques/ TMs/ HMs, definição sexual entre macho, fêmea e indefinidos entre os monstrinhos (incluíndo ainda a possibilidade de procriação entre as criaturas, gerando filhotes exclusivos ou pokemons com ataques hereditários), e muito mais!

Totodile, Cyndaquil e Chikorita são os 3 novos Pokémons iniciais entregues pelo Professor Elm

Através do Telefone e Rádio, por exemplo, você acabava descobrindo novos eventos dentro do jogo! Que ao decorrer dos tempos se renovavam.

Sem surpresa a nova campanha dos Pokémons trouxe uma nova Pokédex, um pouco melhorada, além do novo design. É a companheira indispensável dos treinadores

Entre todas as melhorias que garantiram aos 2 títulos de mais famosos e melhores de toda a saga, podemos destacar a inclusão de um relógio interno ao jogo, que garantia ao jogador uma imersão tremenda! Agora os Pokémons apareciam de acordo com o horário, se estivesse dia na vida real o mesmo aconteceria no jogo!

Além dos dias da semana que eram identicamente representados. Eventos diários e semanais também marcavam presença. Se antes você perdia algumas dezenas de você perderia centenas! Os mais fissurados sabem bem disso.

Adicionando uma evolução ao nível estratégico agora era possível equipar itens e acessórios aos Pokémons, que surtiam diversos efeitos diferentes, tais como aumento de poder elétrico (Magnet), chance de atacar primeiro (Quick Claw) ou mesmo duplicação de dinheiro ganho (Amulet Coin). uma tem um efeito específico e assim como os acessórios mencionados acima, adicionam um valor extra à sua estratégia. Gold & Silver estreiam dois novos tipos de Pokémons aos outros 15, são os Pokémons do tipo Dark e Metal.

É claro que não poderia faltar um rival durante a aventura!

Pelas mãos de nossa mãe recebemos um exclusivo dispositivo eletrônico para auxiliar as nossas empreitadas, é o Pokégear!:

Através dele, era possível ativar funções úteis, como relógio, mapa, telefone e rádio

Ainda falando das novidades relacionadas aos Pokémons, Johto inicia novos modos de evolução, como Pokémons que só evoluem com um valor de felicidade alto com seu treinador, ou mesmo em determinados horários do dia.

Nessa região também conhecemos um adicional bem legal e extremamente difícil de se obter por modos justos, trata-se dos Pokémons Shiny (ou Pokémons Brilhantes). Cada vez que você chocar um ovo, ou se deparar com algum Pokémon selvagem pelos mapas, você terá uma mínima % de chance de que esse monstrinho seja de uma cor incomum aos convencionais de sua espécie. É como ganhar na loteria, pois a taxa é realmente muitíssimo baixa.

Foi aqui em Johto que fomos agraciados com as primeiras e novas versões das Pokébolas, não mais nos limitando à Poké, Great, Ultra e Master Balls. A maioria era obtida ao se levar certos itens chamados Apricorns para Kurt, que as fabricava. Nenhum jogo seguinte deixou de apresentar novos tipos dos módulos de captura.

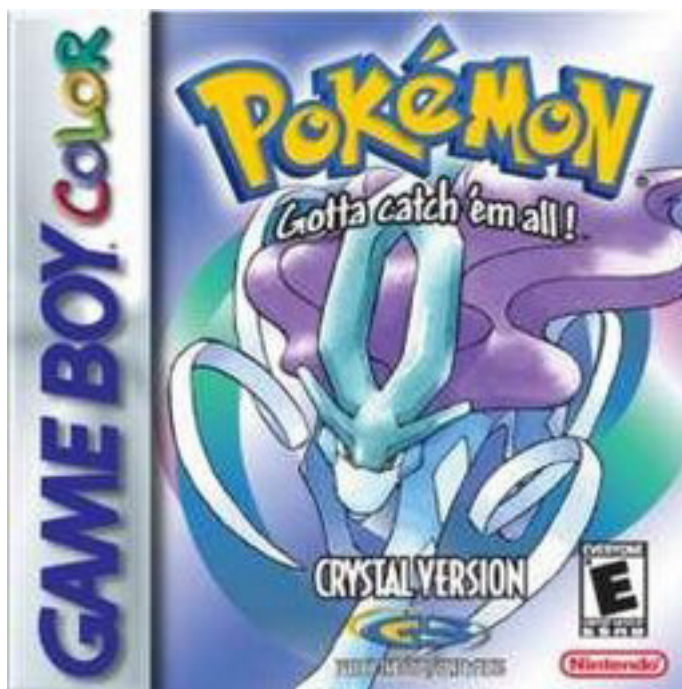
Gold & Silver não só abordaram a nova região, mas também Kanto! Porém de uma forma mais simples, com o foco mesmo na coleção das insígnias, dando assim um gás extra ao enredo pós conclusão da exclusiva região.

As novas versões, assim como Yellow, eram híbridas, funcionando em ambos Game Boy/Pocket quanto no novo Color, contudo, quando jogado através do portátil colorido os jogos dispunham de uma nova função, chamada Mistery Gift (Presente Misterioso) que nada mais era que a troca de informações entre 2 GBCs através de seu sistema infra vermelho. Você poderia trocar com outro treinador diariamente algum item, que era gerado aleatoriamente durante a transferência de informações. Alguns acessórios para os Pokémons só eram obtidos através desse modo (haja sorte!).

Agora seu quarto na sua casa em New Bark poderia ser customizado, a partir dessas versões você poderia comprar (ou ganhar através do Mistery Gift) bonecos, video games, pôsteres, camas e afins para deixar tudo com sua cara! Essa novidade se perpetuou pelas versões seguintes, mesmo que de formas diferentes e novas.

Respectivos exemplos de Pokémon do tipo Dark (Umbreon, nova evolução do Eevee) e outro Metal (Scizor, evolução de Scyther)

Em sentido horário: Lure Ball, Fast Ball e Moon Ball

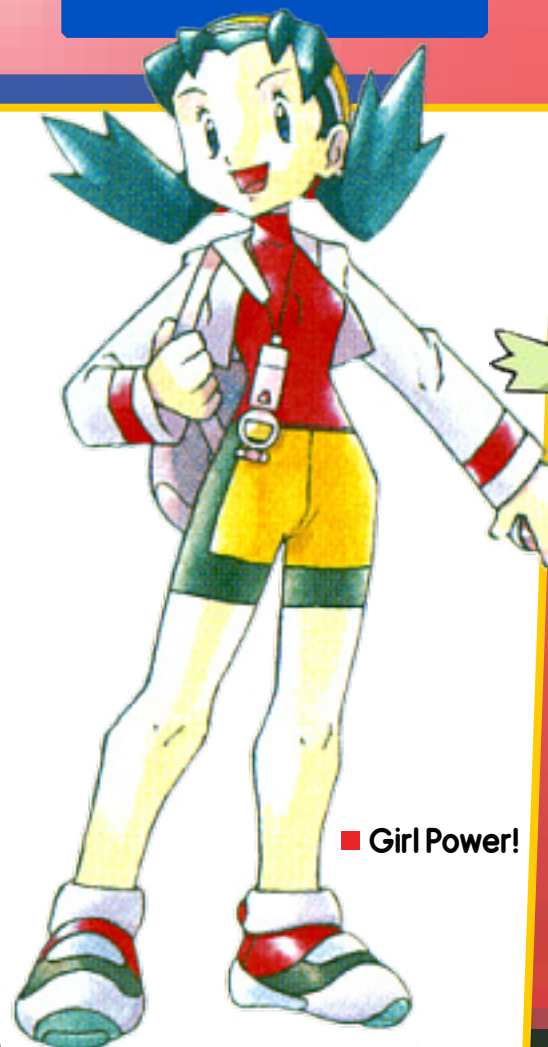
Cópias vendidas:
3.75 Milhões

■ **Pokémon Crystal concluiu as aventuras na região de Johto**

■ **Girl Power!**

Nas primeiras versões da trilogia Johto, Gold e Silver, os pokémons apresentavam sprites diferentes, porém, a partir da Crystal eles ganharam animações! Um dos maiores atrativos sem dúvida nessa nova versão, poder ver seu pokémon entrando em batalha e movimentando-se. Essa novidade abraçou todos os 251 existentes.

A trama envolta a nova versão também foi modificada, focando-se ainda mais os Pokémons lendários, principalmente os 3 cães: Entei, Raikou e Suicune.

Outro adicional interessante à Crystal fora a inclusão da Battle Tower, um enorme edifício onde se era possível batalhar com diversos treinadores em busca de prêmios. Tudo sobre regras pré definidias, como o uso de 3 pokémons por batalha e niveis pré determinados, variando entre 10 à 100. Na versão japonesa só era possível adentrar a BT através do adaptador móvel entre o GB e celulares japoneses, a americana dispensou tal recurso, e bastava seguir a oste de Olivine para participar dos desafios da torre. Ao vencedor era garantido diversos prêmios, alguns raros, outros nem tanto. Vale ressaltar que o a dificuldade dessa área é para os mais esforçados, saber escolher bem entre 3 pokémons para lutar em sequência é algo para os mais conhecedores dos monstrinhos.

No original japonês da versão Crystal e com o uso do acessório GB Mobile era

■ **Adaptador exclusivo do Japão foi excluído do release ocidental. Junto dele, se foram as possibilidades online**

■ Assim como Mew, o Pokémon de #251 - Celebi se tornou ainda mais raro fora do Japão

possível também capturar o raríssimo Celebi. Na americana toda essa possibilidade foi descartada e, assim como Mew, o Pokémon #251 só poderia ser capturado através dos eventos oficiais Nintendo.

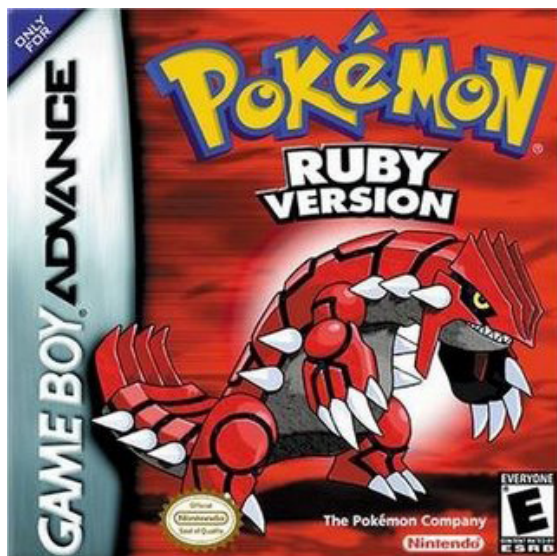
Os líderes de ginásio são os mesmos das duas primeiras versões, sem modificações nos 8 integrantes da liga Johto: Falkner através da cidade de Violet guarda a 1ª insígnia da região, Zephir; Bugsy e a Insígnia da Colméia se encontram em Azalea; Goldenrod Whitney defende a insígnia da Planície; A Insígnia da Névoa é pertencente ao Morty, de Ecruteak; Cianwood tem Chuck que bloqueia a Insígnia da Tempestade; A Insígnia de Jasmine é a Mineral, de localização na cidade de Olivine; O gélido Pryce esfria o clima em Mahogany enquanto protege a insígnia da Geleira; e por último temos Clair de Blackthorm com a Insígnia Nascente. A força máxima entre treinadores, Elite dos 4, encontra-se na mesma localidade das versões Red/ Blue & Yellow - O Planalto Indigo -, ou seja fica na região de Kanto. E mesmo na Crystal o time dos 4 titãs e seu campeão permanaceu o mesmo de Gold & Silver.

Em comparação com a formação original (Red/ Blue/Yellow) temos novos integrantes, o estreante Will no lugar de Lorelei, Koga (antigo líder da cidade de Fuchsia) no antigo posto de Bruno, esse que agora substitui Aghata, Karen também é nova e entrou no lugar de Lance, que agora substitui Gary como novo campeão da Liga.

■ Os treinadores adversários

É a vez do Professor Birch nos ajudar na nova temporada!

Pokémon Ruby & Sapphire
Lançado em: 17/03/2003

Cópias vendidas:
13 Milhões

■ **Groudon, o Senhor das terras, e Kyogre, o Senhor dos mares**

Dois anos se passaram desde Crystal, e estava na hora de renovar mais uma vez. O portátil da vez era o potente Game Boy Advance, capaz de reproduzir jogos com gráficos em até 32-bits! Com a afirmação de Pokémon como um dos carros chefes da Nintendo, foi questão de tempo até o lançamento dos novos episódios.

Foi então no ano de 2002 que inicialmente o Japão recebeu as novas versões, Ruby & Sapphire, trazendo mais uma vez um enredo similar porém com novas implementações, como novos malfeitores: as equipes Magma (Ruby) e Aqua (Sapphire), que são rivais entre si, sob o comando de seus líderes planejam despertar os lendários pokémons Groudon e Kyogre para seus fins maléficos.

Como uma boa nova região, Hoenn é repleta de novos pokémons, adicionando às já conhecidas 251 criaturas , mais 135, que juntos totalizam a marca de 386 monstrinhos! Agora estava começando a ficar difícil gravar todos os nomes.

Nos cartuchos em sí só era possível capturar os monstros disponíveis entre ambos, pois os mesmos não dispunham de compatibilidade com as versões anteriores. Para alcançar a marca dos 386, porém, era necessário a conexão entre essas novas versões e os jogos de mesa para Game Cube, Pokémon Colosseum e Pokémon XD (Extra Dimension), além dos remakes de Pokémon Red & Green: FireRed & LeafGreen para Game Boy Advance.

Acompanhando a nova região, temos uma nova Pokédex. Design modificado e

■ **Recém chegados de Johto, os 2 novos treinadores aterrissam na pequena cidade de Littleroot, dando assim início à geração advance!**

mais arrojado, tanto externamente quanto internamente, o dispositivo nos ajuda a catalogar cada criaturinha existente na região. As novidades ficam por conta da ferramenta de busca mais aprimorada e a possibilidade de comparar o tamanho do Pokémon com o do treinador.

Uma nova modalidade para os treinadores chegava a partir dessas novas versões: Contests. Os pokémons possuíam gráficos que mostravam características como beleza, inteligência, simpatia, etc. Com o uso das berries era possível utilizar-se do pokeblock para criar diferentes tipos de doces e aumentar uma de suas características, para então participar dos variados contests bem preparado.

Como o Pokégear de Johto, Hoenn também recebeu um dispositivo extra e indispensável para os treinadores: o Pokémon Navigator, ou simplesmente, Pokénav. Dando um ar mais avançado, o acessório implementa um mapa muito mais detalhado, uma sessão sobre a as condições de seus Pokémons nas diferentes características, como beleza, fofura, simpatia, inteligência, força e felicidade; através do Trainer's Eyes (olhos de treinador) você poderia visualizar todos os seus oponentes e até mesmo confrontá-los novamente. Há ainda infos gravadas sobre cada treinador que você enfrentou, constando seu lema estratégico, o tipo de pokémon que curtem e uma própria introdução; Por fim, o Pokénav ainda exibe as medalhas obtidas pelos seus Pokémons nos concursos do jogo.

A evolução gráfica era visível a partir da era Advance, as animações dos ataques melhoraram, fora cenários e os próprios Pokémons em si! Em alguns trechos de cidades e rotas havia modificações climáticas, podendo até mesmo nevar, chover, etc. Apesar do jogo carregar consigo um relógio interno ele não era representado da mesma forma que a versão Gold - por exemplo, não havia dia ou noite. Porém, eventos diários e semanais ainda se mantinham presentes.

Um outro recurso muito interessante adicionado a partir daqui foi a utilização do acessório (opcional) e-Reader para o GBA. Através dele era possível transferir batalhas e itens por cartas que o acessório era capaz de ler. Algumas cartas do Trading Card Game real de Pokémon vinha com uma listra que a diferia das demais e indicava a possibilidade de seu uso no acessório.

■ **Não se engane pela aparência do novo rival. Wally mostra-se destinado a seguir seu sonho como nós!**

■ **Sem a Equipe Rocket no pedaço é a vez de outros corruptos tentarem se dar bem**

■ Apesar de pouco difundido, principalmente por aqui, o e-Reader era bastante interessante

A partir de Ruby e Sapphire, as batalhas já não eram mais as mesmas. O que é legal frisar é que ao menos no aspecto tático, a franquia Pokémon evoluiu, e muito bem, obrigado! A princípio, temos as Abilities, que diferem-se entre várias e adicionam uma capacidade extra ao seu Pokémon, como aumento de poder de fogo quando em perigo (Blaze), levitação protegendo contra ataques de terra (Levitate), proteção contra perca de visão (Keen Eye), etc. São mais de 70 tipos diferentes! Com isso milhares de novas estratégias poderiam ser boladas enquanto outras erradicadas.

Outra novidade também iniciada aqui nas versões R & S são as double battles, ou, batalhas em dupla! Com a disponibilidade da conexão de até 4 GBA simultaneamente a Game Freak adicionou esse novo sistema de batalhas! Milhares de possibilidades entravam em cena, e adicionadas as abilities os duelos entre treinadores poderiam ser revertidos com uma boa percepção, trabalho em equipe e intelecto de cada membro.

Um dos aspectos mais discutidos entre muitos treinadores até os dias de hoje se fez explicitamente presente a partir das versões Ruby e Sapphire, trata-se do treinamento por effort (esforço) e os Individual Values (valores individuais) de cada Pokémon. Vamos explicar por partes:

1) Effort Values (EVs):

Diferindo-se totalmente das versões anteriores agora você não mais treina seu Pokémon em qualquer lugar e de qualquer forma, se o fizer e tiver como ascendência futura as batalhas, prepare-se para uma desagradável surpresa! Os valores nos status treinados dessa maneira podem ficar muito aquém de um decente para participação em torneios e afins. A partir daqui é necessário um literal esforço extra para se conseguir um poké competitivo.

Cada Pokémon possuí, no

■ Os iniciais, mais uma vez, são dos mesmos tipos conhecidos, mas as caras são novas: Torchic, Treecko e Mudkip apresentam as novidades dessa nova região!

no total 510 pontos de effort para receber e ser usado entre seus status: HP, Ataque, Defesa, Ataque Especial, Defesa Especial e Velocidade. Sendo que, cada um deles pode no máximo receber 252 pontos de effort. Tornando o entendimento mais fácil (ou complicando um pouco mais), de todos os 510 pontos, a cada 4 você tem 1 ponto a mais em algum status de sua escolha, porém, como um único status só pode receber até 252 pontos de effort, logo você só poderá adicionar até 63 pontos adicionais no status em que escolher!

Na singela matemática: 510 efforts = 127 pontos em Status.

Dependendo da característica estratégica montada por você para seu Pokémon será necessário um treinamento diferenciado, em locais variados. Por exemplo, para aumentar HP você precisará receber pontos de efforts específicos de um pokémon que distribua esse tipo de effort point, como exemplo temos o Marill: cada Marill selvagem derrotado lhe garantirá 2 pontos de effort HP, logo, 2 Marills (4 pontos de effort) é = +1 HP.

2) Individual Values (IVs):

Cada Pokémon capturado pode aleatoriamente ter um valor pré definido para cada um dos status, que variam de 0 a 31. Quanto maior for o IV em cada Status, maior será a aquisição de pontos ao passar de nível.

Como sei quanto meu Pokémon tem de IV aqui ou ali? A conta para se chegar a esse resultado é um pouco complexa, ainda mais para os mais jovens, então recorra aos vários utilitários na internet, incluindo calculadoras próprias para essa função! A criação de pokémons por ovos ainda pode render bons frutos aos mais esforçados, pois pais com bons IVs podem garantir a seu filho uma melhor capacidade.

3) Natures:

A partir dessas versões somos introduzidos às Natures, ou Naturezas dos Pokémons. Cada uma retrata no que o monstrinho será melhor, ou pior em toda sua vida. Por exemplo, um Poké com a Nature Adamant receberá no decorrer dos níveis um bônus de 10% no status Ataque, e terá um declínio em 10% no Ataque Especial.
São 25 Natures diferentes que podem influenciar, ou não, no treinamento de seus Pokémons.

Steven Stone, o campeão

À esquerda, a Pokénav; ao lado, a nova Pokédex

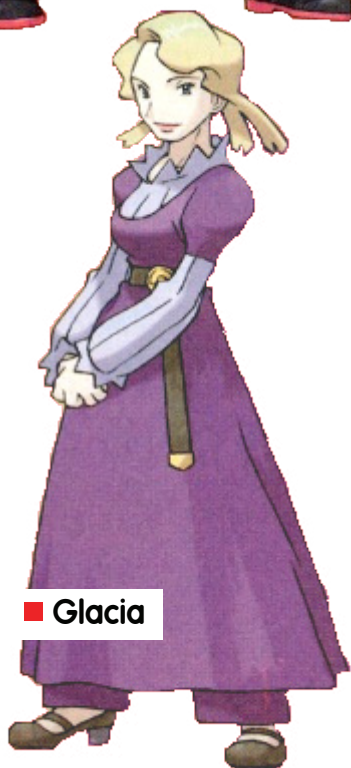
Não sou o maior expert em todo esse assunto, principalmente por não ter me agradado no início toda essa modficação! Mas como sou justo e sigo a linha dos treinadores honestos, é aprender ou aprender! Diversos guias na internet podem ajudar no melhor entendimento do novo modo de treinamento, com dicas e melhores locais para se conseguir os pontos desejados e alcançar a satisfação!

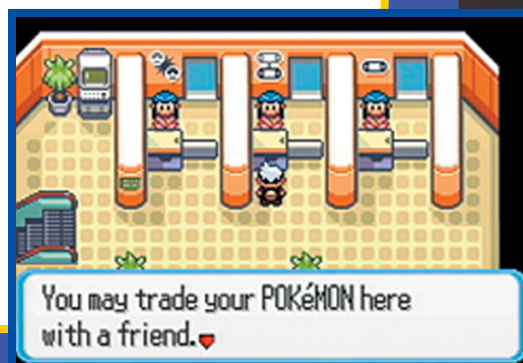
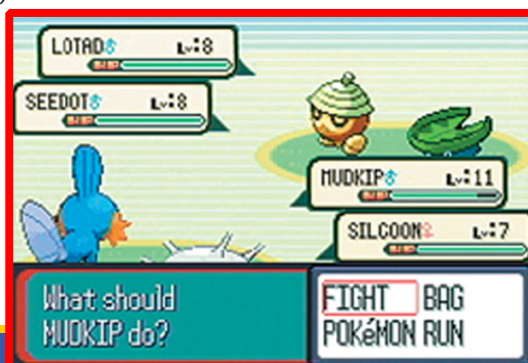
Redirecionando o texto, agora temos ambos nossos pais presentes durante o enredo, e o mais incrível, o nosso Pai é líder de ginásio do tipo Normal! Chama-se Norman e detém a insígnia do Balanço na cidade de Petalburg.

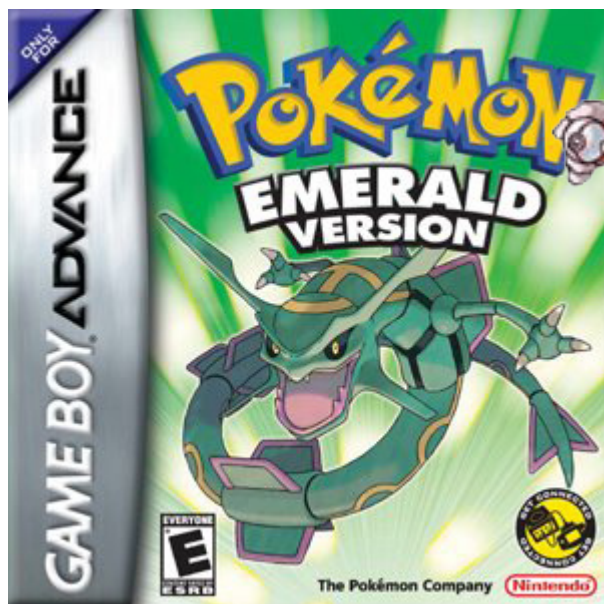
Líderes de ginásio de Hoenn (com base na imagem acima, da esq. para dir.): Tate, *Juntamente de sua irmã gêmea Liza, são detentoras da insígnia da Mente na cidade de Mossdeep; Wallace, Líder da cidade de Sootopolis é protetor da insígnia da Chuva; Roxanne, barreira estendida sobre a cidade de Rustboro, em proteção da insígnia da Pedra; Brawly, luta com toda sua força em defesa da sua insígnia da Articulação em Dewford; Wattson, eletrocuta os que tentam apoderar-se de sua insígnia do Dínamo, em Mauville; Flannery, incendeia seu ginásio da cidade de Lavaridge, possuí a insígnia do Calor; Norman, dono da insígnia do Balanço na cidade de Petalburg; Winona e a insígnia da Pena ao seu pertence, que ela protege sobre a cidade de Fortree; e por fim Liza (*).

Os novos membros da Elite dos 4

Sidney

Phoebe

Glacia

Drake

Pokémon Emerald
Lançado em: 01/05/2005

Cópias vendidas:
6.32 Milhões

■ Quando o Senhor das Terras ir de encontro com o Senhor dos Mares, só aquele acima de tudo e de todos será capaz de detê-los

Novamente a espera por um 3º jogo melhorando era previsível, e foi em 2004 que o Japão inicialmente recebia a versão Emerald de Pokémon, com Rayquaza, o morador da camada de ozônio, estampando a capa.

As mudanças novamente se tornam claras inicialmente nos gráficos, onde ambos protagonistas, o garoto e a garota, recebem um novo modelito para combinar com o verde esmeralda da versão e pele do lendário Rayquaza. Nas batalhas, assim como em Crystal, os Pokémons ganharam animações.

No enredo há uma leve modificação, fora as novas possibilidades. Agora o jogador enfrenta ao mesmo tempo as equipes de vilões Magma e Aqua, além de poder não só capturar Groudon como também Kyogre. Em Emerald é também possível escolher entre Latios e Latias para captura.

O último líder de ginásio do game, Walace da cidade de Sootopolis, dá lugar ao seu mestre Juan, para tornar-se então campeão da Liga! Posto antes ocupado por Steven Stone, que agora procurava por pedras raras.

■ Birch, o especialista no habitat e distribuição dos Pokémons é o Professor Pokémon da região de Hoenn

Após a conclusão da Elite dos 4 e vitória sobre o campeão, o jogo apresenta novidades não existentes em R/S. A começar pela possibilidade apresentada pelo professor Birch ao se completar a Hoenn Dex, em que ele lhe dá o direito de escolha entre os 3 Pokémons iniciais das versões Gold/ Silver/ Crystal: Cyndaquil, Chikorita e Totodile.

A antiga Battle Tower sai de cena e dá espaço à novíssima Battle Frontier, local expandido e repleto de novos desafios.

O desafio final da Liga, a Elite dos 4, sofreu modificações em Emerald, onde o mestre foi ultrapassado pelo seu discípulo.

Juan agora defende a insígnia da Chuva, enquanto seus discípulo Walace ascendeu ao posto de Campeão da Liga de Hoenn

Sinnoh

Prepare-se para a maior aventura Pokémon de todos os tempos!

Pokémon Diamond & Pearl
Lançado em: 27/04/2007

Cópias vendidas:
14.77 Milhões

■ Dialga, o controlador do tempo, e Palkia, controlador do espaço

A mais recente região explorada nos principais jogos da franquia foi inicialmente lançada através das versões Diamond & Pearl para o então console portátil da época, o Nintendo DS Lite.

Dialga e Palkia estampam as versões. Pela primeira vez, os cartuchos foram lançados sob nenhum tratamento especial de cor, igualando-se ao preto padrão dos demais cards do DS.

O especialista em evolução Pokémon Rowan é o novo Professor que auxilia nossos personagens durante a jornada. Ele também lhe entrega a Sinnoh Pokédex (que mais tarde pode ser melhorada para a Nacional Pokédex), que possui as mesmas funções que já conhecemos e adiciona algumas novas, como mostrar as formas entre macho e fêmea de alguns Pokémons.

■ Mais uma vez assemelhando-se aos Portáteis Nintendo, Sinnoh Pokédex lembra agora o Nintendo DS!

■ Fogo, Planta e Água mais uma vez presentes como Pokémons iniciais

Como na maioria dos episódios principais da franquia, 3 Pokémons iniciais são distribuídos para a escolha do jogador. Pelas mãos do Professor Rowan, a nova região de Sinnoh traz 3 dos 107 pokémons disponíveis em Diamond & Pearl: Chimchar, Turtwig ou Piplup. Agora as criaturas totalizam a incrível marca de 493.

Uma das mais significantes modificações em todo o esquema do jogo deu-se sem dúvida alguma às novas fronteiras quebradas pela singular característica do DS. Agora o treinador era capaz de conectar-se pela internet para batalhar ou trocar com qualquer pessoa no mundo (e com direito até a chat por voz)! A única exigência, além é claro de um dispositivo Wi-Fi, seria a troca entre os Friend Codes gerados pelo jogo. Ainda assim, era possível ao menos fazer trocas com o mundo inteiro e aleatoriamente, tudo através do GTS (Global Trade System), onde você poderia requerer um Pokémon em troca de outro. E se alguém atendesse seus pedidos, a troca seria feita, independente do local em que você esteja. É possível ainda através do site http://www.pokemon-gts.net acompanhar a sua troca e de todos os treinadores no mundo! Algo jamais imaginado.

O enredo ainda que sob a mesma base de toda a série, com o emblema carimbado de " Tornar-se o maior mestre Pokémon do Mundo", apresenta novos personagens como na geração advance. O Team Galactic, comandado por Cyrus, e sub-comandado por Mars, Jupiter e Saturn, planeja obter os lendários Pokémons criadores Uxie, Azelf e Mesprit, além dos controladores do tempo e espaço, respectivamente Dialga e Palkia, para então destruir o universo que conhecemos e reconstruí-lo à sua imagem (Cyrus), tendo-o como Deus absoluto.

Desde a saída de Ken Sugimori como principal designer dos monstrinhos, há de se notar uma certa mudança em muitos Pokémons, que nas suas primeiras fases tinham como base os animais do mundo real. Tudo bem que pelo mundo afora podemos nos deparar com diversas e novas formas de vida inexistentes em nosso campo habitacional. Contudo, alguns monstros parecem carecer de certa criatividade ou mesmo uma simplicidade e carisma das primeiras 251 criaturinhas (ainda assinadas por Sugimori). Chingling é um exemplo de minha crítica.

Ainda utilizando-se dos aspectos do DS, as batalhas foram melhoradas, além da interface do jogo em sí. Durante os confrontos a tela de

Com mais um visual renovado, os treinadores da nova região Sinnoh estão prontos para a aventura! O ponto de partida agora é a modesta cidade de Twinleaf

cima é utilizada para mostrar os Pokémons em sí, enquanto na touch você tem toda a disponibilidade entre as escolhas clássicas dos comandos de seu Pokémon, como utilização de itens, ou simplesmente fugir de alguma criatura selvagem.

A partir dessa edição alguns mantiveram uma certa expectativa de que a série ao todo sofreria grandes mudanças, para melhor é claro! Não que o jogo seja ruim, de forma alguma! A jogabilidade clássica e todos os elementos que tornaram a série o que é estão mantidos aqui, porém, dentre o poderio superior do DS em comparação com os antigos portáteis era de se esperar algo mais bem cuidado nesse aspecto, abusando um pouco mais de efeitos, principalmente nas batalhas e na construção dos Pokémons. A única coisa em si que sofreu uma notável mudança foram os cenários, que saíram dos sprites e adentraram o mundo 3D. Isso adicionou um charme à franquia, sem dúvida alguma. De qualquer forma, a sensação que eu e alguns outros treinadores tivemos é de que todo o potencial do DS e da série ainda não foi 100% renovado e explorado como deveria.

Além dos novos monstros, Diamond & Pearl trazem também novos ataques, novos TMs/HMs, além de novas pré e pós evoluções de outros Pokémons conhecidos, como Electivire (evolução de Electabuzz) e Happiny (pré evolução de Chansey). Novas formas de evoluir os Pokémons também estão presentes a partir dessas duas novas versões.

Um novo acessório é

Cyrus deseja poder absoluto, tornando-se um Deus através do controle do tempo e espaço; abaixo, capangas do Team Galactic

implementado aqui, o Poké-tech, que adiciona diversas funções úteis ao jogador, como exibição de mapa (com direito a marcação), relógio, contador de passos, recentes pokémons obtidos, localização de suas plantações de berries, caça tesouros, medidor de felicidade, saúde do atual time, e muito mais.

O sexo do pokémon agora também diferencia um pouco seu aspecto estético, onde por exemplo um pikachu fêmea tem a ponta de sua cauda no formato de um coração.

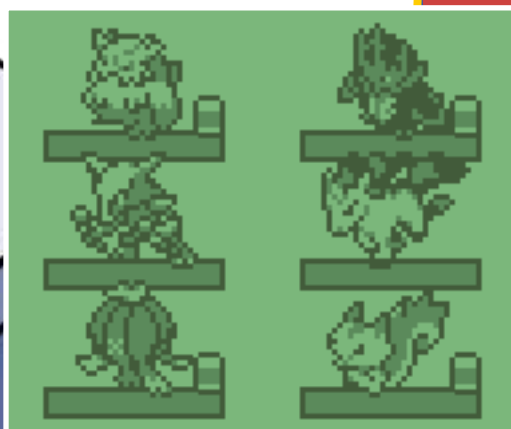
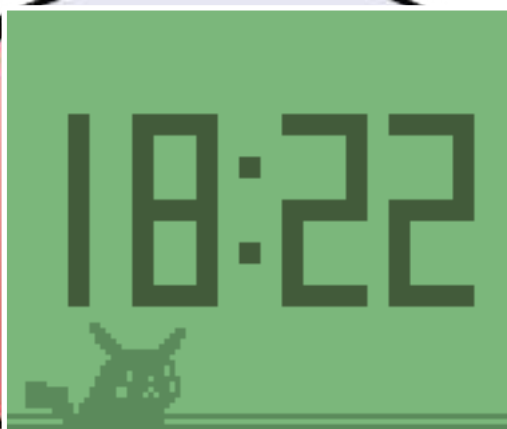
Esquecido em Hoenn, o Mystery Gift está de volta, incorporando novidades. Diferente das versões G/S/C, a nova versão desse recurso implementa as seguintes opções:

1) Get Via Friend: Você obtém um item de seu amigo, onde até mesmo pode-se compartilhar alguns itens obtidos em eventos oficiais.

2) Get Via Wireless: Esse seria mais usado quando presente em eventos oficiais da Nintendo, onde se distribuem Wonder Cards para receber Pokémons extremamente raros, como Darkrai. É usado também para conectar-se ao Nintendo Wii com Pokémon Battle Revolution e habilitar diversos itens diferentes no portátil.

3) Get From Nintendo WFC: Através dessa opção somos submetidos a presentes distribuídos pela própria Nintendo via internet.

Ataques que antes eram catalogados como físicos, especiais e outros agora são também conhecidos como especial físico, exemplos: thunder, fire e ice punch, são tidos como ataques físicos especiais e seus danos são baseados no valor do status Ataque do seu Pokémon.

Como todos devem saber, a conexão por cabos já foi abolida há tempos desde a chegada do Nintendo DS. Logo, você também deve saber que seria impossível conectar-se com as versões antigas, certo? Errado! Apesar de diferente, Diamond & Pearl iniciam o sistema Pal Park onde colocando um dos cartuchos da geração Advance no Slot-2 do DS (Ruby, Sapphire, FireRed, GreenLeaf e Emerald) você se torna capaz de transportar seus

Imagens dos aplicativos: relógio digital, condição da equipe e medidor de felicidade

pokémons para Sinnoh. Essa opção possui algumas restrições, contudo, é a única forma de interação e possibilidade de resgatar seus monstrinhos antigos.

*O Nintendo DSi foi lançado há pouco tempo nos EUA (Abril 2009), e junto a ele a abolição do Slot-2 desenvolvido originalmente aos Nintendo DS e DS Lite para jogar-se títulos do GBA. Logo, sem Pal Park para os usuários do novo portátil.

Além de explorar toda região de Sinnoh sobre sua superfície, aqui em D&P se é possível ir além! Com o key item “Explorer Kit” você pode se aventurar pelos subterrâneos da nova região.

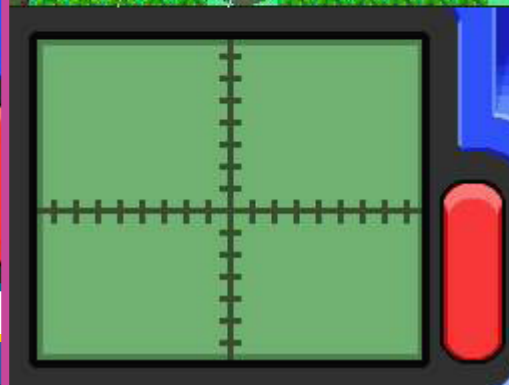
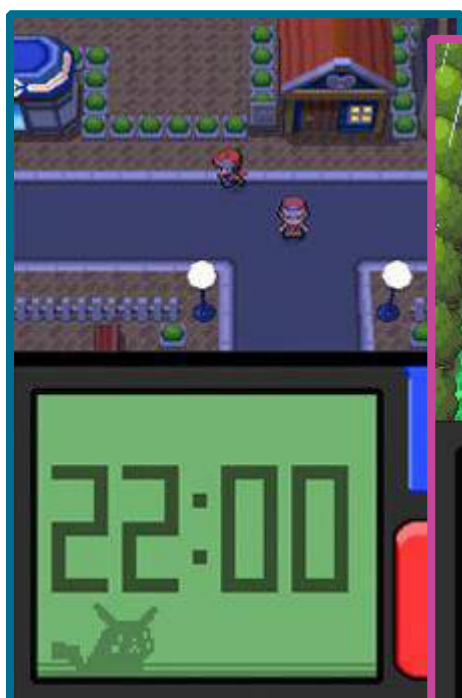
Esse modo garante diversas atividades para um jogador, ou vários via conexão local (e falando em conexão, esse modo só funciona através do wireless ligado...bateria drenada!). Dentre as atividades presentes está a escavação, que possibilita encontrar diversos itens valiosos aos treinadores, dentre eles fósseis de Pokémons! Eles podem ser usados para trazer à vida criaturas pré-históricas.

Como em R/S/E agora é possível criar sua base secreta e decorá-la ao seu gosto, porém, toda essa possibilidade foi migrada para o modo subterrâneo do jogo.

O mapa do ‘’submundo’’ de Sinnoh é bem vasto, e para complicar a vida de todos nós treinadores ele tem o formato de um enorme labirinto! Se perder pode ser fácil diante de tantos caminhos. Há ainda determinados locais no subsolo que só podem ser acessados se você utilizar o Explorer Kit em um local certo.

Sinnoh aborda uma nova Liga dirigida pelos líderes de ginásios de várias cidades. A partir de D & P, eles também ganharam animações de batalha. Vamos conhecer todos os líderes das cidades de Oreburgh, Eterna, Veilstone, Pastoria, Hearthome, Canalave, Snowpoint e por fim, Sunyshore.

Simples no começo, seu "lar" pode receber melhorias com um pouco de suor!

Todo Pokémon Trainer tem um lado Arqueólogo! Desbrave-no ao máximo!

Cópias vendidas: 3.64 Milhões (até o momento. Platinum ainda não foi lançada na Europa)

Platinum renova as atividades em Pokémon e apresenta conteúdo imperdível para novatos na franquia!

O violento Pokémon Lendário: Giratina

Aqui marcamos a última entrada da franquia até o momento, com seu lançamento americano ocorrido em 22 de março desse ano. Pokémon Platinum adiciona novidades 2 anos após as primeiras aventuras na região de Sinnoh.

As comparações com as antigas versões começam também com o visual dos treinadores, assim como de R/S para Emerald, sofrendo mudanças. Apesar dos pokémons da trilogia Sinnoh terem movimentações na batalha desde as versões Diamond & Pearl, em Platinum eles ganharam novas, além de posições e sprites.

A Pokédex de Sinnoh agora abrange mais 59 Pokémons à lista, totalizando (dos antes 151 de D & P) 210 monstrinhos.

O Terminal Global da cidade de Jubilife incorpora novidades, como a possibilidade de enviar vídeos de algumas de suas batalhas (gravadas pelo ‘’key item” Vs. Recorder) e dividí-las com o mundo inteiro através da Nintendo Wi-Fi Connection. Outro exclusivo recurso online chama-se Wi-Fi Plaza, onde até 20 treinadores podem se conectar (worldwide) para participar de minigames diversos.

O Pokémon Giratina que estampa Platinum aqui recebe sua forma de origem, assim como somos apresentados ao Distortion World, local onde a lendária criatura viveu após ser banida do nosso mundo devido a sua grande violência.

Com a inclusão da forma Origem de Giratina ao jogo, o enredo de Platinum também sofreu mudanças que

Versão do Céu para Shaymin

o fazem se assimilar mais ao enredo da versão Anime. Aqui, o jogador terá que explorar a lenda não só de Dialga ou Palkia, mas de ambos.

Um dos novos personagens presentes é o Oficial Looker, que ronda durante boa parte do jogo atrás de pistas sobre as ações do Team Galactic por toda a região de Sinnoh. Sob mesma formação, a Elite dos 4 volta para concluir o desafio oficial da Liga.

Assim como na versão Emerald da geração Advance, Platinum reapresenta aos treinadores a Battle Frontier, local onde diversos novos desafios pós conclusão da trama inicial aguardam os jogadores!

Dentre as atividades presentes em frontier, podemos destacar as 5 Frontier Brains, que igualando-se aos ginásios, podem ser derrotadas para a obtenção de um tipo de insígnia, os Battle Symbols.

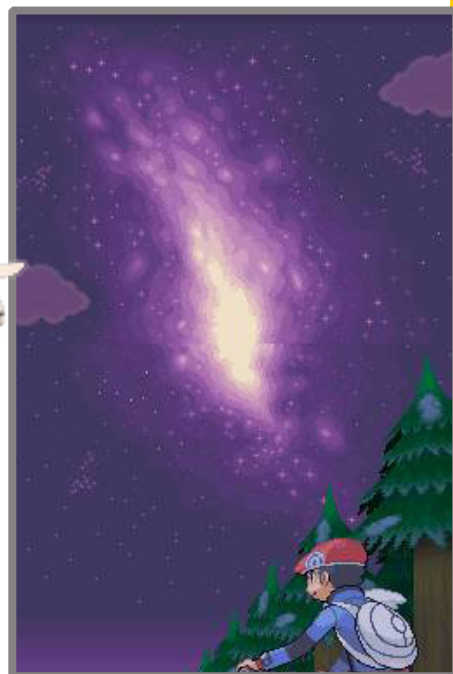
■ Looker caça pistas das atividades dos malfeitores, mesmo se atrapalhando um pouco no processo

■ O excêntrico Pokémon Rotom e suas 5 formas. Agora, um verdadeiro Pokémon eletrodoméstico!

Além da Battle Frontier, existe um local que já era existente em Diamond & Pearl: trata-se do Top Trainers Café, onde se é possível duelar novamente contra os Líderes de Ginásios e outros, todos em níveis altos! Ótimo lugar para se treinar.

Para quem nunca jogou as novas versões de Sinnoh, é mais do que indicado começar por Platinum. As novidades são muitas e só adicionam pontos positivos em comparação com Diamond & Pearl. E para quem não conhece absolutamente nada da franquia, mas sempre sentiu vontade, essa é a hora! Você pode ficar perdido com a tsunami de informações acumuladas, mas a leitura, paciência e força de vontade serão auxiliadores nesses momentos!

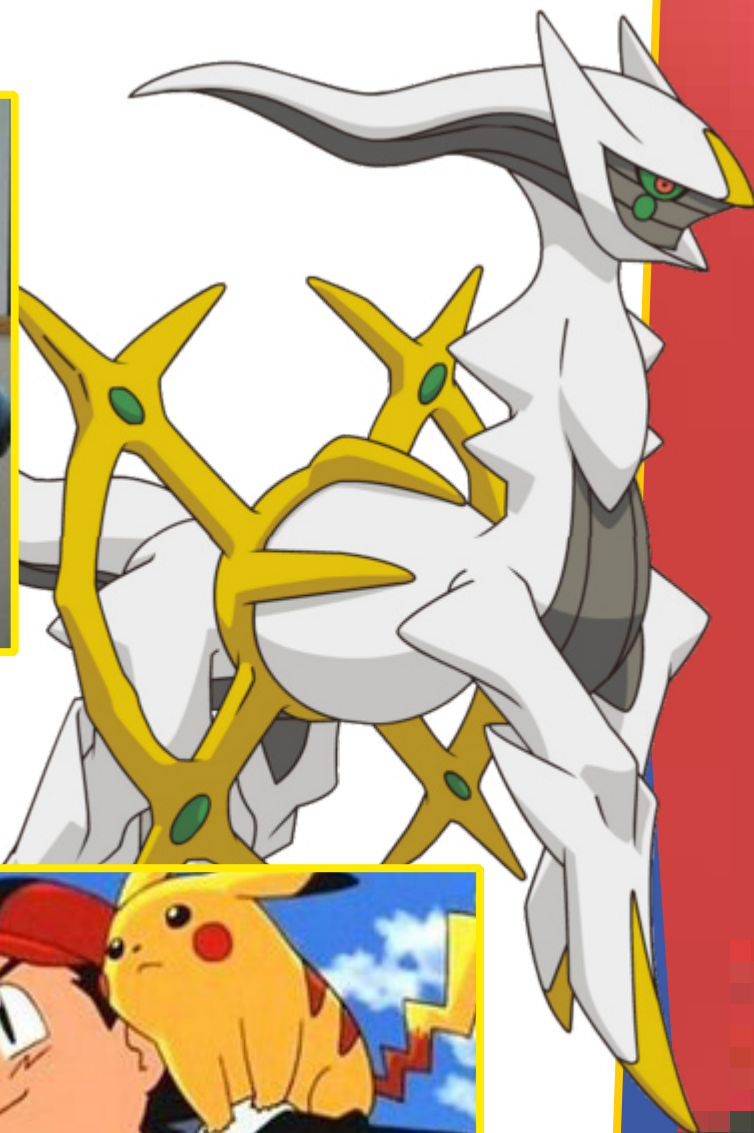
Horas extras serão necessárias para mais desafios!

Aqui, os líderes de Sinnoh tem nova chance de se vingar das derrotas sofridas!

Bertha, Flint, Lucian e Aaron são a penúltima barreira de Sinnoh

E com Platinum, concluímos nossa viagem no tempo pelos principais episódios de Pokémon! Deu pra ver que, apesar de manter a mesma base em seus jogos, muitas coisas mudaram! E pra melhor, felizmente, afinal a franquia permanece como um grande sucesso depois de todos esses 14 anos.

O que Satoshi Tajiri estaria programando para o futuro? Será que paramos por aqui?! Ou será que iremos conhecer novos monstrinhos em uma nova região? Só o futuro pode responder, e até lá você poderá conferir mais conteúdo em futuras Big N Brasil! Através de novas retroviews e flashbacks de outros variados jogos da franquia, ou você pensa que é só isso?!

Agora, se me dão licença, voltarei pra Sinnoh, minhas aventuras só estão no começo! Até a próxima!

Satoshi, mesmo depois desses anos, continua maníaco por colecionar! O que será que sua genialidade preserva para o amanhã?

DS

Guitar Hero On Tour: Decades

- **Produtora:** RedOctane
- **Distribuidora:** Activision
- **Número de jogadores:** 1-2
- **Gênero:** Musical
- **Wi-Fi:** Não
- **Lançamento:** 09/06/09

Dois é pouco Por Rodrigo R. Dias

A RedOctane conseguiu adaptar com perfeição a série Guitar Hero no DS. A coisa deu tão certo que a produtora já está preparando a terceira versão.

Guitar Hero On Tour Modern Hits traz músicas de bandas mais atuais, como The Strokes e Kaiser Chiefs. A versão final deve ter uma quantidade semelhante de trilhas em relação aos anteriores - quase 30. O gameplay continua praticamente intacto, com o uso da Guitar Grip para as notas e a stylus para palhetar. A grande novidade fica por conta do “Fan Request”. Ao tocar você pode ganhar fãs, que ficarão cada vez mais exigentes e exigirão desafios como fazer um combo de 50 notas ou cumprir certa porcentagem no final. Isso afetará sua evolução dentro do modo carreira, habilitando novos palcos.

Mas se você tem um DSi, muita atenção: Modern Hits não será a primeira versão a funcionar no novo portátil, já que o Guitar Grip continua acoplado no slot de Game Boy Advance. Porém, com o sucesso da série On Tour, há de se acreditar que já há algo em produção para a novidade da Nintendo.

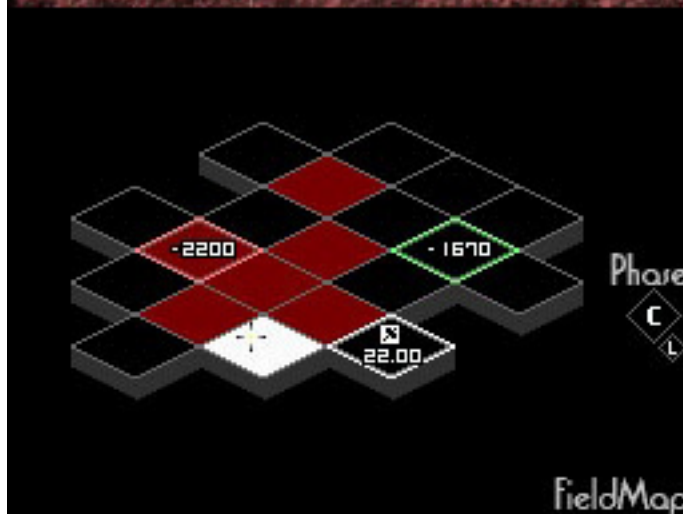
DS

Knights in the Nightmare

- **Produtora:** Sting
- **Distribuidora:** Atlus
- **Número de jogadores:** 1
- **Gênero:** Estratégia
- **Wi-Fi:** Não informado
- **Lançamento:** Junho/09

O retorno triunfal de um clássico! Por Jeancarlos

Eles estão de volta! Se você jogou ou ouviu falar de Riviera ou Ydggra Union, sabe que a Sting é uma empresta de grande prestígio e que esses games são títulos incríveis! Pois bem, a mesma empresa que trouxe esses fabulosos títulos está com uma novidade prevista para o meio do ano no seu DS, Knights in the Nightmare! Esses dois incríveis títulos da Sting ficaram famosos por suas belíssimas ilustrações, gráficos e games com fórmulas e mecânicas próprias, que não costumam seguir nenhum clichê! Pois é exatamente isso que podemos esperar de Knights in the Nightmare, algo novo e inusitado!

Muitas pessoas com certeza vão jogar Knights in the Nightmare pelo simples fato de ser mais um game feito por aqueles que até o presente momento só agradaram com títulos fantásticos. Mas, asseguro-lhes de que esse novo game não precisa desse tipo de abordagem, ele será bom por si só! O pouco já demonstrado é suficiente para garantir que Knights in the Nightmare é uma experiência original, como nada que você já jogou antes! O jogo poderia ser definido como uma mistura de estratégia em RPG, mas com elementos de games “mash-up” (aqueles que você vai andando e

batendo com o pressionar de botões). Visualmente, Knights in the Nightmare muito lembra Final Fantasy Tactics e Luminous Arc, porém ao invés de controlar uma enorme legião de personagens, você joga com a Stylus (sim, a caneta do DS), incorporando uma personagem conhecida como “Wisp”. Assim, para onde você apontar a Stylus, a sua criaturinha voará, permitindo selecionar itens e também controlar o único personagem que recebe dano direto no jogo.

Como assim? Funciona da seguinte forma: Knights in the Nightmare parte do princípio que a Wisp controla os fantasmas de guerreiros falecidos. Você chega numa cidade onde as almas estão revivendo uma batalha de anos atrás e as batalhas têm como objetivo atacar a Wisp! Uma vez iniciada a batalha, a Wisp invoca heróis específicos ou randômicos para o combate. Você iniciará com guerreiros “emprestados”, mas posteriormente terá como construir seus próprios lutadores. Daí tudo é muito simples! Basta utilizar sua Wisp para selecionar os guerreiros, arrastando-os na direção dos adversários até que o ataque inicie. Se os inimigos estiverem nos espaços atacados, você causará dano!

As coisas são um pouquinho mais complexas quando você entra na mecânica “Lawful vs. Chaotic” (algo do tipo, Leal VS. Caótico). Mudando de lawful para chaotic, utilizando um botão de mudança no final da tela, sua Wisp poderá utilizar-se de armas específicas para cada aliado em batalha. Você poderá selecionar até quatro itens para iniciar cada rodada, que poderão ser utilizado em combates com um simples clicar sobre eles, arrastando-os ao guerreiro que você deseja que o utilize. Como existe o sistema Lawful VS. Chaotic, certos itens só servirão para modos específicos de batalha que forem escolhidos por você, fazendo com que tenha que escolher quais itens serão usados a cada rodada, usando sua Wisp para mudar de modo e para mudar as armas que serão utilizadas. No início soa complicado, mas depois que você pega a prática, se acostumando com a idéia de dois mundos e seus conjuntos de armas apropriados, é só arrastar e lutar!

Uma vez que somente a Wisp recebe dano, não vá pensando que o jogo tem apenas pequenas táticas de batalhas com armas! Tenha certeza que aparecerão inimigos com ataques mágicos, loucos para acertar seu cursor (seu Wisp)! Nesses momentos, seu trabalho será não somente dar comandos para seu exército e atacar, como também esquivar dos ataques mágicos adversários. Se você for atingido, você também perderá um pouco do tempo que teria para acertar seus adversários, e repetindo isso várias vezes num round, será derrota na certa.

Knights in the Nightmare é realmente um jogo diferente e, para alguns, poderá também ser intimidador. Mas tenha certeza que após jogar um pouco você entenderá o conceito e não conseguirá mais largar o jogo! Quando você aprender as mecânicas, o jogo se tornará completamente divertido, já que o conceito de batalhas não te dará mais trabalho algum. E olhe que essas são apenas as primeiras informações liberadas, imagina só o que não vem por aí, quando a versão final do jogo estiver pronta!

Wii

FFCC: The Crystal Bearers

- **Produtora:** Square-Enix
- **Distribuidora:** Square-Enix
- **Número de jogadores:** 1
- **Gênero:** Ação/RPG
- **Wi-Fi: Não informado**
- **Lançamento: Sem data**

Enfim, um Final Fantasy digno para o Wii

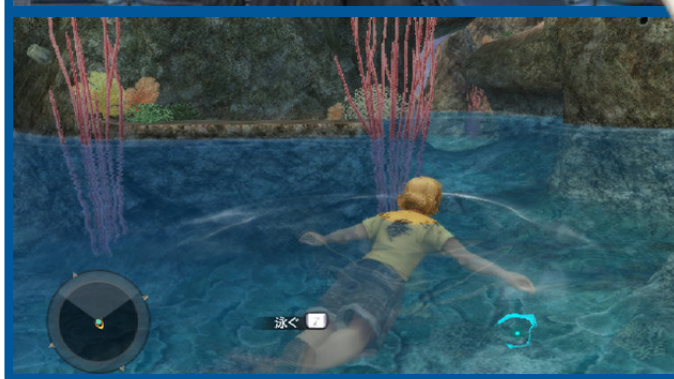
Por Rodrigo R. Dias

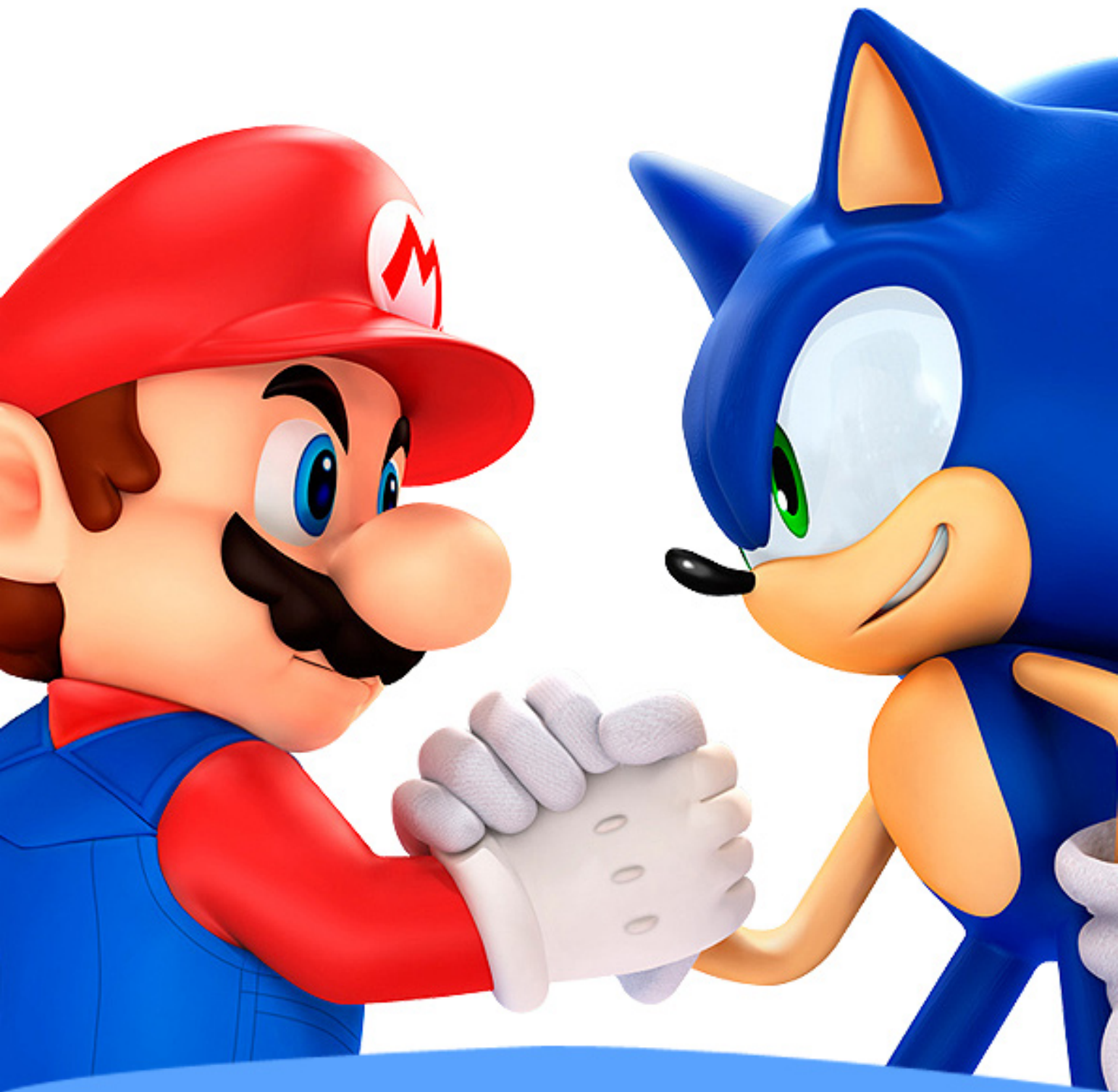
Mesmo com boas vendas no globo, o Wii ainda não teve um grande RPG. Apesar de já termos 3 títulos da série Final Fantasy, nenhum faz juz ao que se espera. My Life as a King é um título para WiiWare que mexe com gerenciamento; Chocobo é apenas um rpg simples; e Echoes of Time (veja review nesta edição) não passa de um port da versão DS. Mas isso deverá mudar com a chegada de Crystal Bearers, que é mais um titulo dentro de Crystal Chronicles, mas com nível de produção dos jogos principais.

O jogo se focará em uma aventura solo. Tudo se passa em um mundo mais futurista, onde as espadas foram trocadas por armas de fogo, enquanto o conhecimento pela magia desapareceu. Houve uma guerra no passado entre os Lilties e os Yukies, onde a segunda raça se deu mal. Agora, os Lilties usam os cristais para ajudar as pessoas.

O personagem principal é Layle, da raça dos Clavat. Ele tem como principal destaque a habilidade de manusear a gravidade. Sua história começa logo depois que entra em contato com um Yuke, chamada Amidatelion. Sim, aquela mesma raça que, supostamente, havia sumido do mapa. A criatura causa uma série de problemas a Layle, que começa a seguí-lo.

O sistema de gravidade deve ser uma das grandes atrações de Crystal Bearers. Com o Wii Remote, você deve apontar e fazer miséria com os inimigos, como jogá-los uns nos outros ou arremessá-los. Isso tudo depende de qual demônio você estará lidando. E os inimigos terão um sistema de inteligência artifical bem avançado, onde cada um reage de forma diferente. Por isso, deve-se usar e abusar de habilidades como a esquiva.

Não haverá sistema de níveis. Ao invés disso, você evoluirá as habilidades de Layle através de acessórios.

Algo interessante também será feito fora das batalhas. Você não fica dentro de uma arena, tudo é em tempo real. Mas você se pergunta "Já não era assim na série?" Sim, sempre foi. Porém, a grande diferença aqui é que não há separação entre as batalhas e outros elementos do jogo. Outros personagens poderão ver (e interagir) com o que você faz, e isso irá influenciar diretamente em sua relação com eles.

Surpreso porque Crystal Bearers ficou sumido por tanto tempo? Simples: a Square-Enix havia feito o anúncio antes mesmo do título entrar em estágio de produção! Mas não se preocupe, agora está a todo vapor. Infelizmente, ainda não temos uma data de lançamento.

Conheça nossa equipe de analistas:

Rodrigo Russano Dias
Site: Portal NDS Brasil
rodrigo.russano@uol.com.br

Como arranjar tempo para tanto jogo bom?

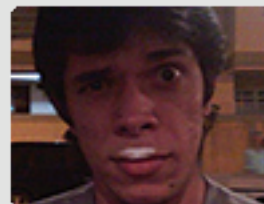
Gabriel Resende de Araújo
Site: Checkpoint
twomew@hotmail.com

Porquê escola é lugar de estudar!

Notas especiais

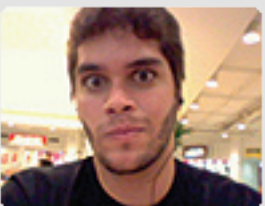
Nosso sistema de avaliação também sofreu mudanças. Agora, temos duas classificações especiais: troféu de ouro para o jogo do mês, e uma simpática privada para o pior.

João "Hazuki" Vitor
Site: Nintendo-Portables
jpaulinosantos@gmail.com

Todos pokesavers e trapaceiros de Poké-mon terão seus nomes em minha Death Note!

Jeancarlos Silva Mota
Site: Twitter
omega_sephiroth@hotmail.com

"Colé mané, "Let's Ride!", a onda é "Let's press START!"" xD

Jogo do mês

Nesta edição, temos um empate justo entre duas sequências: Space Invaders Extreme 2 e Rhythm Heaven.

Raoni "Dragon" Ferreira
Site: The Undertaker
raonisilva@hotmail.com

Tendinites causadas pelo Guitar Grip tornam Mentol+Salicilato de metila item obrigatório da jogatina.

DS / Wii

FFCC: Echoes of Time

- **Produtora:** Square-Enix
- **Distribuidora:** Square-Enix
- **Número de jogadores:** 1-4
- **Gênero:** Ação/RPG
- **Wi-Fi: Sim**

A união faz a força! Por Rodrigo e Raoni

A Square-Enix teve uma grande idéia: fazer o mesmo jogo para DS e Wii. Como o foco da série Crystal Chronicles é o multiplayer, fazer esta interação seria fantástico. Isso tudo graças à nova Pollux Engine.

Mas Echoes of Time não se esquece da história: seu personagem alcança a maioridade, e como manda a tradição, ele pode sair livremente para conhecer o mundo afora. Porém, uma das habitantes da vila pega uma misteriosa doença. O herói então sai em busca de uma cura.

Os conceitos básicos da série continuam intactos - ainda é um RPG com batalhas em tempo real, onde pode-se reunir até três amigos. Fora da cidade, há um mapa que liga todas as outras localidades. Quem jogou FFCC Ring of Fates até o final, deu pra perceber bem o que a Square Enix tinha em mente. Embora o DS não tenha um poderio gráfico ultrapoderoso, os jogos da série Final Fantasy Crystal Chronicles souberam utilizar do que tem, cativando seus jogadores com histórias divertidas e gameplay com ação o tempo todo, é basicamente o mesmo conceito que animou os que testemunharam a criação de Legend of Zelda. Yuri e Chelinka fizeram a alegria das pessoas num gameplay intuitivo e bastante simplificado, para haver respostas rápidas e objetivas.

Agora em Echoes of time, temos quase tudo o que vimos em Ring of Fates. Temos as diferentes classes, um mapa enorme para explorar, inimigos cada vez mais desafiadores e trocentas armaduras para deixar seu personagem o mais poderoso possível. Mas agora não é Yuri nem Chelinka que chefiam a história, é o seu personagem, com seu nome, seu cabelo, sua arma. Tudo no jogo gira em torno do jogador, e nada será fácil. São milhares de missões, Side quests e pelo menos 5 dungeons enormes para explorar e subir de nível em combate. As magias permanecem como eram em Ring of Fates, com o grande diferencial de não dependerem mais de Magicites, mas sim do MP do jogador. O mais legal é poder conjurar diferentes tipos de magias ao mesmo tempo e fazer uma das magias clássicas da Série Final Fantasy (Fire + Fire = Fira, Heal + Heal = Cure, Heal + Recover = Holy, e por isso em diante), fazendo com que os jogadores inclusive unam suas magias para fazer um ataque devastador.

Saindo do âmbito do Single Player, o Multiplayer, tanto online quanto local, foi uma das melhores idéias do jogo. O jogador que abre a sala

ou hospeda o jogo chama os amigos para participarem da sua jornada, e o melhor é que não há necessidade alguma dos jogadores se reunirem no início da jogatina, basta o Host abrir acesso e quem estiver afim de ajudá-lo e tiver seu Friend Code (não, não nos livramos disso), entra assim que houver uma mudança de área. E pra completar, isso vale também para quem estiver jogando a versão de Wii.

E é aí um dos maiores destaques do jogo. DS e Wii, pela primeira vez, comunicando-se diretamente, sem ser com recursos extras. Quem jogou Game Boy Advance e teve um Gamecube sabe que alguns jogos tinham recursos extras, caso fosse usado o cabo que ligava o portátil ao console de mesa. Aqui o papo é outro. A plataforma desenvolvida para esse jogo ensaia uma tendência que poderá ser usada cada vez mais nos outros games, e estréia a comunicação direta entre sistemas para jogabilidade multiplayer. Melhor de tudo: a comunicação é boa, e são poucas as vezes que a transmissão inter sistemas apresenta algum tipo grosseiro de problemas de conexão.

Echoes of Time é o tipo de jogo que merece ser jogado tanto sozinho quanto com amigos. A idéia da Nintendo atual é agregar. E FFCC faz isso com maestria.

No Wii...

No Wii, a Square-Enix adaptou o jogo de uma forma no mínimo curiosa. Como obviamente temos apenas uma tela, o jogo fica dividido em duas horizontais. Usando os botões "+" e "-", pode-se dar zoom in e out. A tela da esquerda mostra o jogo, enquanto a da direita, o menu principal.

Não há uso qualquer do sensor de movimento na hora dos combates, apenas usamos botões. Só nos menus é possível usar o pointer para selecionar itens, personagens e magias. De qualquer forma, a navegação nos menus é pouco eficiente.

Infelizmente, não há suporte ao Wii Speak, o que seria muito interessante em um jogo desse tipo. Ficar apenas enviando mensagens de texto já é algo do passado. No DS tudo bem, mas não no Wii.

Visualmente, EoT no Wii não passa de um port do DS, sem qualquer melhoria. É claro que isso se torna um contra, até porque o jogo não tem nenhuma vantagem exclusiva sobre a versão portátil. Mas por incrível que pareça, é com ele que notamos como as produtoras mal se esforçam, já que EoT é mais bonito que a maioria dos títulos disponíveis. De qualquer forma, era de se esperar uma versão melhor produzida para o console, o que deixa claro que Echoes of Time foi feito pensando no DS. O jeito é aguardar por Crystal Bearers.

DS

AVALIAÇÃO

9.0

+ Evoluções que chamam a atenção
- Tecnologia ainda engatinhando

Wii

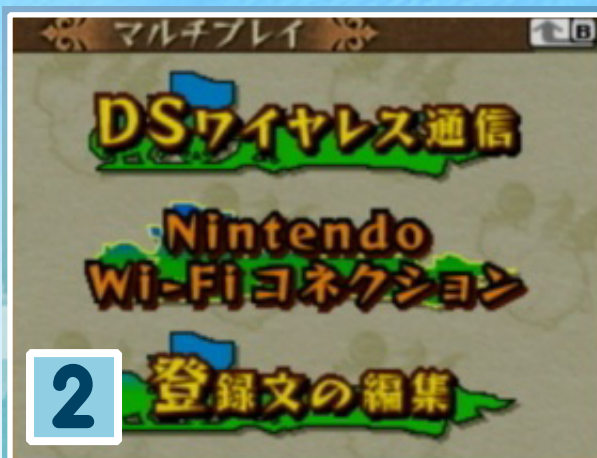
AVALIAÇÃO

5.0

+ Interação com o DS
- Apenas um port

Conectividade

O grande barato de Echoes of Time é a possibilidade de se jogar entre o Wii e o DS, tanto offline quanto online. Até quatro aparelhos entram na brincadeira. Saiba como conectar na rede:

Para jogar com seus amigos é muito fácil. Primeiro, vá até algum save point, que são esses cristais azuis. Escolha "Save and Play Multiplayer".

Você terá outras 3 opções: conectividade offline com DS/Wii (dependendo da plataforma), jogar online (com ou sem Friend Codes) e um menu para editar frases pré-prontas para comunicar-se com os outros jogadores. Escolha a segunda.

Aqui você tem acesso à lista de amigos e ao principal, a criação de jogo. Você pode convidar outros jogadores (amigos ou não, que podem ser filtrados de forma mundial ou por continente) ou visitá-los. Ao convidá-los, é só esperar um pouco (demora um tempinho até que todos entrem) e começar a fazer a festa!

DS

Pokémon Platinum

- **Produtora:** Game Freak
- **Distribuidora:** Nintendo
- **Número de jogadores:** 1-2
- **Gênero:** Aventura
- **Wi-Fi:** Sim

Mais do mesmo? Temos que pegar? Por Jeancarlos

E mais uma vez, temos que pegar! Ou será que não?

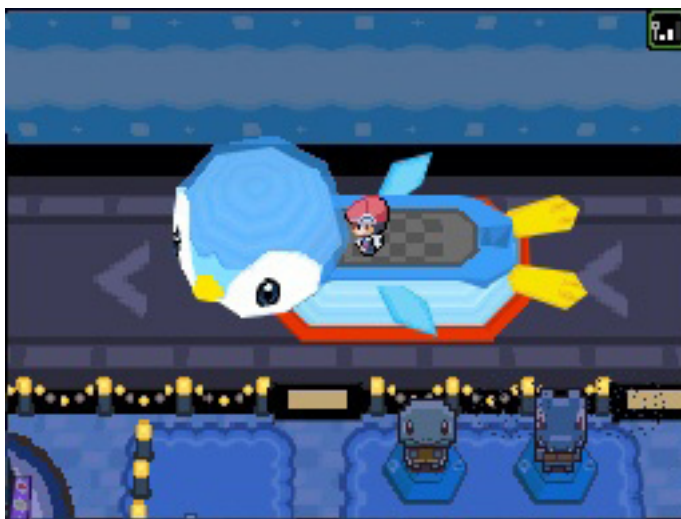
A Nintendo manteve a tradição, como o que acontece com o Pokémon Yellow, Pokémon Crystal e Pokémon Emerald, assim trazendo uma versão revisada de seus dois últimos games da série Pokémon. No DS, se você teve a oportunidade de jogar a versão Diamond ou a versão Pearl, então a Platinum será bem familiar. O jogo tem sim algumas novidades e mudanças que serão bem perceptíveis. Dentre elas uma nova dungeon a ser explorada depois que você conseguir a maioria das insígnias, outras formas de pokémons conhecidos (o que é prato cheio para os perfeccionistas que querem completar toda Pokédex, sendo mais que motivo suficiente para que eles voltem à Sinnioh).

E se você nunca jogou Pokémon antes no DS (ou na sua vida), esse é o jogo para que você comece! Tudo nesse jogo, dos gráficos à jogabilidade, vem das versões Diamond / Pearl, que quer dizer: Simplesmente e incrivelmente divertido e o melhor game da série Pokemón até hoje! Pokémon Platinum muda um pouco as ordens dos ginásios e nos traz diferentes puzzles para que você possa adquirir as insígnias. O enredo ainda põe você contra a Equipe “Galactic”, porém o colocando em contato com ambos Pokémons lendários, Palkia e Dialga num mesmo universo.

As mudanças mais óbvias surgem no formato de um novo estágio, chamado Distortion World, e uma nova forma para o pokémon Giratina (o garoto-capa do jogo). O estágio novo tem uma interessante apresentação, com boa história, mas é relativamente curto. Contudo, o fato de ser possível adicionar o lendário Pokémon Dragão/Fantasma na sua

sua equipe será motivo de sobra para felicidade. Uma pena que as novidades de tirar o fôlego acabam por aqui! Por isso esse jogo não consegue um título de “obrigatório” para fãs da série. É muito pouco para justificar uma nova aquisição para quem já tem uma das duas versões mais antigas.

A história principal conta com mais de 40 horas de jogo, mas você vai precisar de bem mais que isso para poder coletar todas as insígnias e para explorar tudo o que o jogo tem a oferecer. Isso sem contar a Battle Frontier, tornando possível batalhas entre treinadores de alto nível contra adversários realmente a altura através da conexão on-line (sem contra bons e novos mini-games). Também não é muito para aumentar a experiência de um jogo já conhecido, mas ao menos você terá algo a mais para fazer quando já tiver explorado toda Sinnioh.

Pokémon Platinum deveria ter sido vendido como um download no formato de expansão! Aí sim, seria a novidade mais perfeita para qualquer fã, e com certeza novatos comprariam o jogo antigo e essa expansão, assim com os veteranos não pensariam duas vezes. Mas como não é essa a realidade em questão, pelo menos os Pokéfans de plantão irão gostar das novidades oferecidas. E já que os produtores da série já deixaram escapar que vai levar um bom tempo até que eles comecem a pensar numa nova versão, se você realmente quer algo novo ou se você nunca jogou um game da série do DS, Pokémon Platinum é uma boa pedida.

AVALIAÇÃO

8.0

+ Algumas boas novidades
- Basicamente, mais do mesmo

DS

Space Invaders Extreme 2

JOGO DO MÊS

- **Produtora:** Project Just
- **Distribuidora:** Taito
- **Número de jogadores:** 1-2
- **Gênero:** Shooter
- **Wi-Fi:** Sim

Mais alienígenas, mais dinamismo

Por Raoni Ferreira

Eis aí um dos grandes clássicos reinventados. Ano passado, os jogadores de DS e PSP receberam um dos mais influentes jogos da história do videogame com uma roupagem nova, desafios, minigames e muitas outras coisas.

Era uma mistura gostosa de nostalgia, arcade puro, e um pouco de game de ritmo, já que os efeitos dos tiros e os alienígenas morrendo de certa maneira interferiam na questão sonora do jogo. Agora, cerca de um ano depois do lançamento desta pequena maravilha, chega às telas do DS a sequência que dá um impulso a mais na franquia e sacode de vez com os gamers. Muito antes de nos acostumarmos , a Taito surpreende com um game que consegue ser ainda mais frenético que o original, e mantém a mesma diversão de sempre!

O que acontece é o seguinte: ainda temos muitos elementos que conhecemos e amamos: O lance de atirar em deteminados alienígenas para pegar determinada arma, O Modo Fever, músicas embalantes, fundos psicodélicos. Tudo está lá. Agora a novidade: tudo funciona de forma diferente. Todos devem se lembrar de como era no game anterior, onde os rounds abriam num gameplay separado, usando as duas telas, e caso o mesmo fosse completado, iniciava-se o Fever. Aqui, ambos os modos especiais entram misturados com o Gameplay, favorecendo a conquista de pontos. Os caminhos mais fáceis não são demorados a serem resolvidos, os chefes podem ser gigantescos, mas não oferecem lá muita dificuldade. Os caminhos mais difíceis tendem a ser uma pindaíba, desafios sem igual.

Poderia-se dizer um contra sobre esse jogo, mas digamos que a maior desvantagem dele foi ter saído, por enquanto, somente no Japão. Não é nada difícil jogá-lo, já que 97% do jogo está originalmente dublado em inglês, e menus, a maioria traduzida, com apenas descrições em Japonês.

É um bocado complicado arrumar pontos ruins no jogo, porque a maioria das fases são simplesmente escandalosas de tão viciantes. Há variedades de experiências de jogo, como o Score Attack, Time Attack, Multiplayer online e via Wireless. Pode-se dizer que esta versão promete sequências dos invasores espaciais muito mais elaboradas e muito mais viciantes.

AVALIAÇÃO

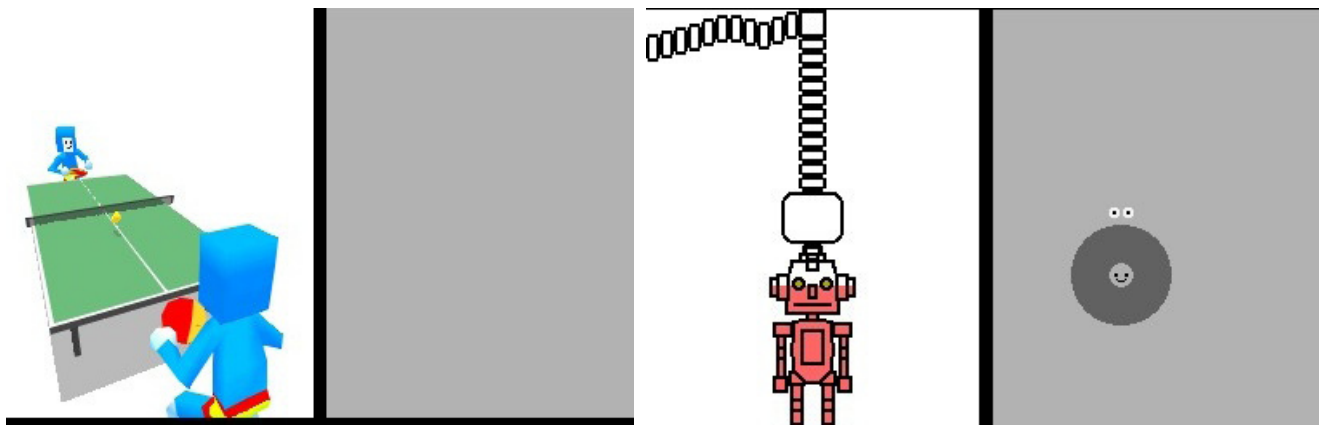
9.0

+ O game que amamos, melhorado
- Sem previsão de lançamento ocidental

DS

JOGO DO MÊS

Rhythm Heaven

- **Produtora:** Nintendo
- **Distribuidora:** Nintendo
- **Número de jogadores:** 1
- **Gênero:** Musical
- **Wi-Fi:** Não

Paraíso da diversão! Por João Vitor

Lançado a pouco menos de 1 mês, Rhythm Heaven chegou aos EUA (juntamente com o Nintendo DSi) pela 1ª vez na franquia, que originalmente pertence ao antigo Game Boy Advance (2006). Ainda em menção à primeira versão do jogo, Rhythm Tengoku (nome original, que literalmente condiz com o nome ocidental, Rhythm Heaven) nunca foi lançado fora do Japão, e apesar de ser um título não tão antigo, o mesmo acabou passando despercebido pela maioria dos entusiastas no gênero musical dos games. Foi também o último jogo desenvolvido pela própria Nintendo no GBA.

Com o desenvolvimento pelo mesmo time responsável por Wario Ware, é óbvio que só poderíamos esperar algo no mesmo nível de insanidade! A mecânica do jogo lembra bastante, ao mesmo tempo que se distancia principalmente pelos elementos musicais. Rhythm Heaven é composto de diversos minijogos, e a cada um você terá a simples (ou não) tarefa de seguir o ritmo do jogo e acompanhar as batidas, músicas, socos, bicadas e muito mais, tudo ao uso de sua stylus. Logo, o gameplay confirma-se inteiramente com o uso da tela de toque. O DS também é utilizado de forma não convencional, sendo posicionado verticalmente.

O gráfico do jogo convidativo, simples, e alegre pode enganar a muitos, lembrando jogos fáceis e rápidos. A 2ª opção pode até ser verídica para aqueles que se sentirem em casa com os minijogos, assim como a 1ª. Contudo, há de se notar que a falta de uma regulagem entre os níveis de dificuldade do jogo possa ser um grande empecilho para os mais jovens. Porém, é impossível não afirmar que o treino realmente é a chave da resposta de todo o problema, além é claro da leitura de todos os tutoriais expostos antes dos estágios em si. Um bom exemplo, pelo menos pra mim, de problema foi com o estágio LockStep. Tive de jogar muito mais de 10 vezes para me acostumar com o esquema, mas a diversão foi conjunta. Não há como negar que o desafio do jogo é, sem dúvida, um dos seus maiores atrativos.

Rhythm Heaven é linearmente dividido por etapas, onde você enfrenta uma fileira de 5 minijogos, onde 4 são tidos como estágios "normais" e o 5º e último sendo um Remix, contendo todos os 4 anteriores em um!

Sua capacidade nos minijogos é medida da seguinte forma: "ótimo (ouro), regular (prata) e ruim".O último o obrigará a passar pela fase novamente, e juntamente aos outros 2 garante a você uma média maior ou menor

em seu Flow (Fluência). Há ainda o título “Perfect” (perfeito) que pode ser obtido aleatoriamente quando o jogo lhe disponibilizar, onde você terá até 3 chances de conquistá-lo. Se alcançado, garantirá uma medalha a ser usada entre vários extras do jogo.

Igualmente à versão original japonesa, Rhythm Heaven apresenta o mesmo número de estágios com músicas vocalizadas. Contudo, era óbvio esperar uma localização das mesmas! Muitos fãs e conhecedores da franquia no original podem estranhar ou mesmo desdenhar a americana, mas ‘’Tsunku‘’ (conhecido produtor musical japonês) conseguiu transpor na maioria das faixas o carisma que o jogo pretende levar a quem o joga, deixando de lado versões por cantoras como Tokitou Ami (Sentimental Generation, School Rumble).

O visual lembra a versão do GBA (tirando estágios em 3D), mas no DS tudo ficou muito mais caprichado entre as duas telas. O áudio por sua vez merece um certo destaque, afinal, em um jogo de ritmo e música esse é o fator principal que deve segurar o jogador, e isso Rhythm Heaven faz bem pois é composto ainda de uma viciante jogabilidade.

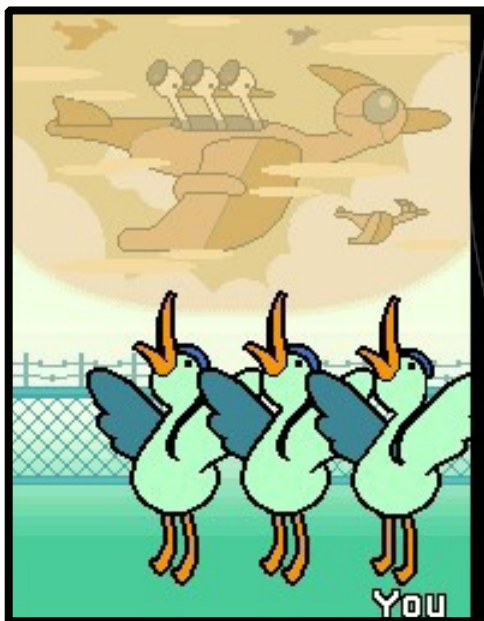
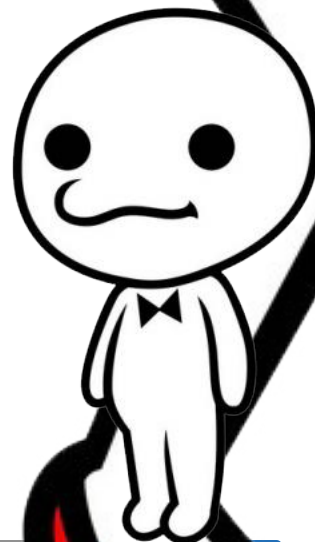
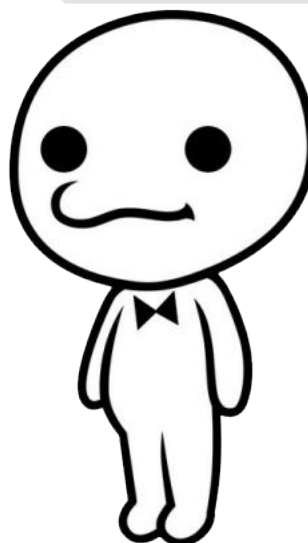
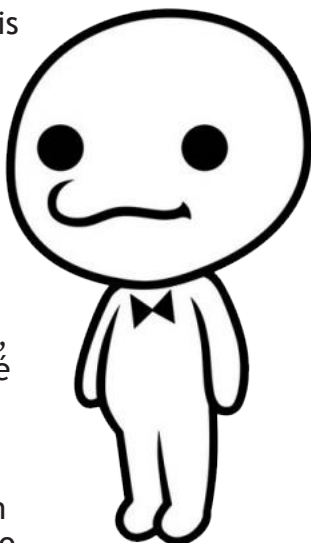
Alguns podem achar difícil na primeira tentativa, mas com o tempo e treino tudo pode tornar a experiência ainda mais agradável e recompensadora, entre alguns simples e outros não, há extras que adicionam até mesmo novos estágios completos.

Difícil de largar, fácil de se apaixonar, este é Rhythm Heaven, título imperdível no DS que já conquistou mais de 1 milhão de japoneses!

A versão do GBA pode não ter sido lançada em inglês, mas iguala-se no quesito diversão, e se você gostar de Heaven deve valorizar igualmente a versão original,. Sendo assim, não a perca!

AVALIAÇÃO

9.0

+ Viciante
- Dificuldade desbalanceada

Rhythm Heaven garante um bom humor

REVIEWS

DS

Guitar Hero On Tour: Decades

- **Produtora:** RedOctane
- **Distribuidora:** Activision
- **Número de jogadores:** 1-2
- **Gênero:** Musical
- **Wi-Fi:** Não

Uma condução correta do novo Roqueiro

Por Raoni Ferreira

Guitarristas de Videogames, preparem-se! Um dos maiores do gênero de Rock Games do novo milênio chega em nova roupagem para o DS! Este é Guitar Hero On Tour: Decades, uma outra cria inteligente da RedOctane para espalhar mais e mais riffs pelo planeta.

Diferente do primeiro On Tour, Decades se destaca não só pelas canções que fizeram sucesso no passado e em hoje em dia, mas também pela enormidade de melhorias feitas, afim de tornar o gameplay mais desafiador e convincente. No primeiro, bastava acertar a tela de toque para fazer as cordas da guitarra vibrarem. Em Decades, a RedOctane segurou as pontas: toque nas cordas, senão o que fazes com uma guitarra? Tirando isso, a jogabilidade é exatamente a mesma de qualquer GH, onde depende só das habilidades do guitarrista para ter um bom resultado.

O Guitar Grip vem para substituir a guitarra

A seleção das músicas que é uma atração à parte. Há setlists de todas as épocas do Rock, que vão desde os tempos atuais até os anos 70. Não é bem uma volta ao tempo, na verdade cada época é representada por um local de apresentação diferente, mas todo tematizado para o show. As músicas passam por Foo Fighters, Los Lobos, Bon Jovi, Smashing Pumpkins, Linkin Park, Red Hot Chili Peppers, The Darkness, e muitos outros. Impera nesse game uma linha mais Pop Rock, como seu antecessor, mas as músicas embalam muito no dedilhar dos botões.

Os modos de jogo são variadíssimos. Single Player, Multiplayer, Treinos... A maioria muito divertida, incluindo os Storylines. Destaque para a carreira de Guitar Battle, onde se faz um circuito de lutas entre guitarristas nos diferentes palcos, com direito a itens especiais para atrapalhar seu adversário. No modo Career, pode-se escolher entre a guitarra principal, o baixo (às vezes é uma guitarra secundária), ou o já citado Guitar Battle.

Por sinal, o que impressiona é a resposta dos comandos. Notas no Guitar Grip, como sempre. Basta apertar, que na hora o game capta, e é só passar a Pick Stylus nas cordas, e usando a manivela de distorção em alguns

momentos, ou assoprando no microfone para ativar o Star Power. Simples como sempre. E igualmente desconfortável.

O Guitar Grip desde sempre não foi uma aposta primorosa em design, embora fizesse sentido quanto às possibilidades do DS. Mas a realidade é que ele não segue um dos principais atrativos de jogos do gênero, que é fazer com que a pessoa se sinta tocando mesmo uma guitarra. Funciona bem, mas como já rolam pelos fóruns da internet afora, parece mais um "Accordion Hero" do que propriamente um Guitar Hero. Os botões tem um pequeno problema de proximidade, e as pessoas que não tem dedos da grossura de uma vareta acabam raspando uns nos outros, atrapalhando a rapidez dos jogadores em passar de notas totalmente opostas. A proposta do Guitar Grip era de ser algo direcionado para as crianças, mas um portátil como o DS merece ter atenção para toda a família. Fora que a segurança não é tanta: o Slot 2 não prende o Grip com tanta firmeza, sobrando uma pequena folga.

O que importa é que GHOT: Decades é um game que consegue divertir, e caso o leitor pegue-o para jogar, não se arrependerá. Mas uma dica importante: jogar com o braço apoiado em uma mesa, para evitar LER e eventuais dores no braço.

AVALIAÇÃO

7.0

+ Músicas contagiantes
- Guitar Grip muito desconfortável

REVIEWS

DS

Suikoden Tierkreis

- **Produtora:** Konami
- **Distribuidora:** Konami
- **Número de jogadores:** 1
- **Gênero:** RPG
- **Wi-Fi:** Sim

Mais uma vez, as 108 estrelas do destino devem ser unidas para combater o mal

Por Lucas Martim (Colaborador)

Depois de alguns anos desde o lançamento de Suikoden V, e depois do anúncio que a série tinha sido dada como morta, vários fãs ficaram alegres com a confirmação de "Suikoden Tierkreis" para Nintendo DS. Contudo muitos ficaram com medo, por questão de ser um spin-off, e então não possuir vários elementos que tornaram Suikoden em um RPG de destaque entre várias séries que existem no mundo. Porém, Tierkreis (palavra alemã para Zodíaco) se mostrou um belo RPG, possuindo belos gráficos, história envolvendo eventos políticos, e o que muitos consideram o principal da série: 108 personagens jogáveis.

Mesmo sendo um spin-off, a trama de Tierkreis não foi aliviada - possui os vários conflitos políticos, guerras entre diversas nações, um vasto mundo a ser explorado. Porém, ao contrário de enfrentar uma nação que quer dominar, você enfrenta a "Order of the One True Way", uma religião que diz que tudo no mundo está determinado a acontecer.

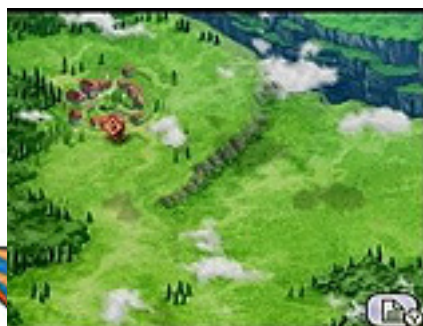
A história começa com o personagem principal e seus amigos recebendo a missão de eliminar "Lagaarts", uma espécie de monstro que está destruindo as lavouras. Quando chegam ao lar dos monstros, um estranho evento acontece: uma floresta simplesmente aparece do nada, nas planícies. Porém, para todos do grupo, menos o herói, a floresta sempre esteve lá! Explorando as ruínas que apareceram jun da floresta, o grupo encont um livro que lhes garanter poderes mágicos, e faz con

que outros membros do grupo recordem de um evento ocorrido na planície. A partir disso, eles embarcam em uma jornada para encontrar as respostas de ambos os acontecimentos. Com isso, eles ficam sabendo sobre os verdadeiros planos da “Ordem of the One True Way”. O grupo então apresenta-se na missão de conseguir suas respostas, encontrando as 108 estrelas do destino e destruindo a ordem.

Assim como todo jogo da série, Tierkreis apresenta duas raças novas, os Porposkin, uma espécie de “mini-tubarões”, e os membros da tribo “Furious Roar”, embora os mesmos se pareçam muito com Kobolds, eles se assemelham mais a espécie felina, do que a espécie canina.

Tierkreis possui belos sons e músicas. Mesmo sendo utilizadas em vários pontos, as faixas são ótimas e poucos enjoativas, mas a dublagem americana do jogo é parte ruim da sonoplastia, pois em muitos momentos, a ela chega a ser corrida (principalmente a do personagem principal) além de seu som ser baixo.

A parte gráfica é excelente, possuindo belos e bem detalhados cenários, assim como visto no character design. O jogo possui várias sequências no estilo anime. Porém, o problema da dublagem também assola as animações.

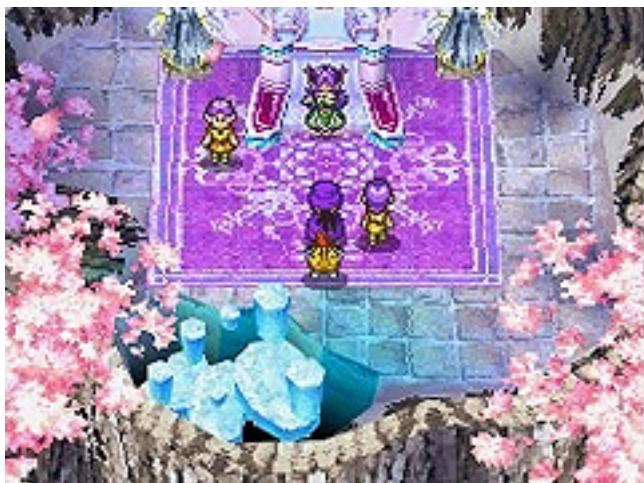
A jogabilidade continua simples, podendo ser jogada através da stylus ou dos botões. A equipe das lutas são montadas em duas fileiras de 3 slots cada, sendo que podem ser constituídas de até 4 atacantes, Class S (atacam somente na fileira da frente), Class M (podendo atacar de qualquer fileira) e Class L (atacando somente da fileira de trás) e um support. Este quinto personagem é responsável por realizar algum tipo de ação no final do turno, como curar o HP de algum personagem, ou liberar algum comando especial, como Spark (mata monstros que estejam em níveis inferiores ao do jogador). As lutas, seguindo o estilo dos outros jogos, possuem as magias, os Unites, ataques especiais que dois ou mais personagens se unem para realizar, e os ataques normais. Porém, se dois personagens tiverem agilidade parecida, eles poderão atacar ao mesmo tempo. Diferente dos jogos antigos, os personagens não possuem armas fixas, assim, um personagem pode estar equipando uma espada de duas mãos, e depois equipar um arco. A única diferença será o ataque fixo da arma. Além disso, o sistema de magia sofreu mudanças: ao contrário de comprar runas, vou vai adquirindo as magias ao decorrer do jogo, porém somente 4 magias podem ser equipadas. E como sempre, o jogador possui um castelo, usado como quartel-general, onde pode-se conversar com os membros do grupo, aceitar quests, dormir de graça- ou comprar itens.

Uma das maiores novidades de Tierkreis foi a inclusão do modo Wi-Fi, em que o jogador envia um dos seus personagens para outro jogador, para este realizar uma quest.

Finalizando: Assim como os antigos jogos da série, Suikoden Tierkreis é um excelente RPG, de belos gráficos e animações. Além disso, consegue ser simples e acessível a todos. Mesmo possuindo alguns bugs, este é mais um dos vários jogos obrigatórios para os detentores do Dual Screen.

REVIEWS

DS

Dragon Quest V: Hand of Heavenly Bride

- **Produtora:** Artepiazza
- **Distribuidora:** Square Enix
- **Número de jogadores:** 1
- **Gênero:** RPG
- **Wi-Fi:** Não

3 gerações em busca de um lendário herói

Por Lucas Martim (Colaborador)

Diferente de muitos RPGs, Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride mostra 3 gerações de uma família a procura de um herói lendário, aquele que possui o sangue do herói que, anos atrás, derrotou o terrível Psaro, usando os lendários equipamentos Zenithia (leve referência à história de Dragon Quest IV) para que ele impeça os demônios que um dia foram selados em Nadira, o mundo desses seres das trevas, fujam de sua prisão, transformando a terra em um lugar de caos e destruição.

A Artepiazza manteve ao jogo a mesma engine gráfica vista em Chapters of the Chosen, ou seja, cenários permaneceram belos e coloridos, com construções em 3D e possibilidade de rotação da câmera em 360º. As batalhas continuam como no episódio anterior, porém, as animações dos monstros foram refeitas, até mesmo porque esta versão possui monstros não existentes anteriormente. Outra coisa que também foi modificada foram os efeitos de ataques e magias, dá para perceber uma leve melhoria, e os cenários do fundo de batalha também foram trabalhados novamente.

A jogabilidade continua a mesma, porém, houve a inclusão do "party talk" (elemento retirado na versão final do episódio americano e europeu anterior, DQ IV). Apertando o botão B, é possível conversar com os 3 membros da sua equipe, assim você pode saber coisas sobre suas vidas, ou seus pensamentos sobre o lugar, e até mesmo suas opiniões sobre outros personagens.

Assim como foi feito DQIV DS, as músicas vieram da primeira versão, mas diferente do remake de seu antecessor, as músicas realmente foram re-trabalhadas, algo que deixa o jogo ainda melhor.

Outra inclusão ao jogo foram dois modos de recrutamento de personagens. Quando o herói já estiver adolescente, sempre que você derrotar um monstro, tem chances desse monstro querer entrar para sua equipe, mas o verdadeiro desafio é conseguir recrutar os "Metal monsters" (Metal Slime, por exemplo), que dizem possuir um taxa de 0,2% de chance (um dos membros da Square-Enix Americana, até montou um blog contando seus dia-a-dia atrás de um Metal Slime). Detalhe: Monstros só podem ser capturados depois que você comprar a carroça. O outro modo, o de recrutamento de soldados, só pode ser feito como adulto.

O jogo também adota um sistema de casamento, onde o jogador pode escolher entre as jovens Bianca, Nera ou Débora (sendo Débora exclusiva ao remake do DS).

Para compensar o modo "Bustling Boom Town", foi incluído o sistema de museu de "Knick-Knacks", onde você pode colocar em exposição itens raros que você obtidos na aventura. Também é possível criar um "knick-knack", para que você troque ele com seus amigos, via Wireless. E é claro, novamente foi usado o sistema de "Mini-Medals", mas dessa vez, as medalhas são usadas como moedas especiais para compra de itens. Em DQIV DS, você ganhava os itens ao atingir uma quantidade das medalhas.

Finalizando: Dragon Quest V é um dos melhores jogos da série que eu já tenha jogado. Embora seus gráficos sejam praticamente os mesmos de seu antecessor, o jogo compensa isso com sua emocionante história, cheia de altos e baixos. Se as batalhas já eram rápidas em DQ4, agora é possível deixá-las mais rápida através do menu. Aguardemos para ver as surpresas e novidades na conclusão da trilogia Zenithia com Dragon Quest VI: Realm of Reverie.

AVALIAÇÃO

8.5

+ Recrutamento de monstros
- Falta de opções online

DS

Puzzle Quest: Galactrix

- **Produtora:** Infinite Interactive
- **Distribuidora:** D3 Publisher
- **Número de jogadores:** 1-2
- **Gênero:** Puzzle/RPG
- **Wi-Fi:** Não

Do medieval para o espacial, Galactrix não impressiona

Por Rodrigo R. Dias

Puzzle Quest: Challenge of the Warlords foi uma das maiores surpresas do ano passado, sendo um dos melhores puzzles dos últimos tempos. Fazendo uma mistura inédita entre RPG e puzzle (especialmente baseado em Bejeweled), esta fórmula se mostrou algo altamente viciante e povoou praticamente todas as plataformas mais atuais, entre elas o DS.

Diferente do original, Galactrix tem uma temática totalmente futurista. Troque seus guerreiros por uma nave, os campos pelo espaço e magias e outros poderes especiais por armas de tiro. Adicione também uma história sem graça e cheia de clichês. A grande novidade de Galactrix é a disposição das peças. Após movê-las, novas peças virão de onde você as eliminou, ao contrário do anterior em que elas vinham apenas de cima.

As peças, de várias cores, representam o uso de equipamentos especiais da sua nave, como lasers que tiram bastante energia ou habilidades que detonam todas as peças de uma mesma cor. Já as bombas são os itens básicos para causar dano. O número nelas representa qual será o dano total.

A jogabilidade é 100% via stylus. Mas o que parece perfeito para um puzzle, acaba se tornando algo péssimo em alguns momentos. Muitas vezes você vai clicar em uma peça para movê-la, mas o jogo não reconhece isso, ou acaba movendo-a para outra posição. Pior nos menus, em especial quando tentamos entrar em um planeta. Não são poucas as vezes que você terá que insistir em clicar na opção, ou o agravante de ter que aturar ver sua nave voar para outro lugar quando não é isso que queremos.

Além das missões principais, há dezenas de side-quests simples a se cumprir, com missões como visitar algum planeta “x”, extrair minérios ou eliminar inimigos. Você vai gastar horas nelas. E se quiser curtir com um amigo, há um modo multiplayer. Infelizmente, nada de opções online, o que chega a ser decepcionante. Outro ponto negativo fica pelo excesso de telas de loading, o que causa revolta em se tratando de um jogo para DS.

AVALIAÇÃO

6.0

+ Novidades interessantes
- Interface fraca

Wii

Excitebots: Trick Racing

- **Produtora:** Monster Games
- **Distribuidora:** Nintendo
- **Número de jogadores:** 1-6
- **Gênero:** Corrida
- **Wi-Fi:** Sim

REVIEWS

Sequência arrebenta como um dos melhores jogos de corrida do console **Por Gabriel Resende**

Muita gente torceu o nariz quando surgiram as primeiras informações de Excitebots: Trick Racing. Com sua temática nada convencional e conceitos bizarros, foi difícil para alguns fãs de Excite Truck engolir toda essa mudança. Mas não é bem por aí, mesmo com todo seu estilo único, Excitebots é uma sequência que aprimorou tudo o que tinha de bom em Excite Truck, com várias novidades que, no fim das contas, não deixam nada a desejar.

Podemos começar falando um pouco sobre seu antecessor lançado em 2006, Excite Truck. No jogo, o objetivo era correr com caminhões turbinados e arrecadar o maior número de pontos possíveis, fazendo manobras surreais e chegando a linha de largada numa boa colocação. Em Excitebots, a essência é exatamente essa com algumas adições, só que ao invés de caminhões, o jogador deve pilotar robôs mutantes em formato de pequenos animais, como morcego, rato, joaninha e barata.

Essas incríveis criaturas devem ser controladas usando o Wii Remote na horizontal, com ou sem o acessório Wii Wheel. Utilizando-o como um volante convencional, os botões 2 e 1 servem para acelerar e frear, respectivamente. O direcional digital para cima e para baixo, além do botão B, serve para utilizar a função nitro, e o botão A é necessário para cumprir determinadas ações, como rebater uma bola com um taco de beisebol ou então, jogar uma torta no rosto de um palhaço irritante.
Falando um pouco mais sobre os veículos, eles possuem características bastante interessantes. Em meio aos circuitos, existem diversos itens que habilitam novas funções aos carismáticos robôs. Com uma chave de

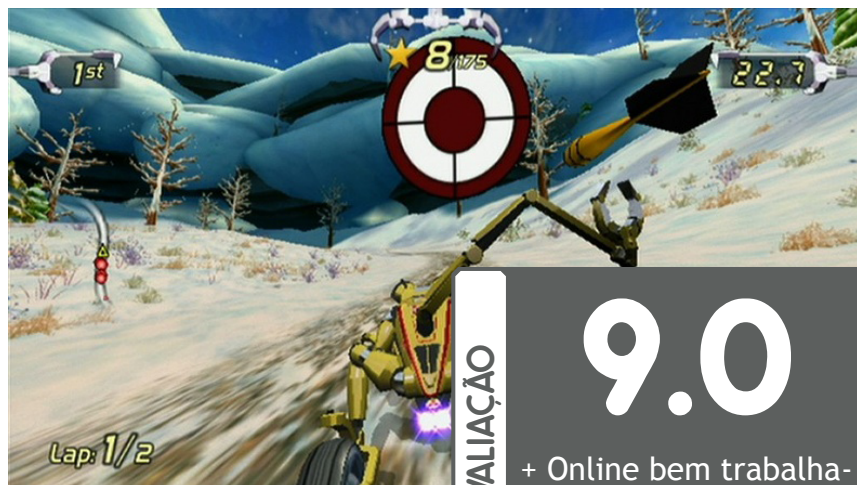
boca, por exemplo, eles se transformam em uma forma diferenciada que só caminha em duas patas, abrangendo melhor a capacidade de planar e tornando possível outras ações. Eventualmente, também aparecem itens esportivos e outros que fogem um pouco do tema, como uma vara de pescar e um pandeiro.

Como dito anteriormente, o objetivo é conseguir uma boa quantidade de pontos fazendo manobras. Essas manobras são a parte mais divertida da jogabilidade, e são ações como girar o veículo no ar, fazer drifts extensos, dar super pulos, bater nos adversários e por ai vai. Desde a parte dos itens até aqui, cada um desses movimentos possui uma nota máxima que vária de cinco até vinte, e essas avaliações máximas são todas recordadas no jogo num objetivo de destravar todo o conteúdo disponível em forma de troféus. Também é de grande importância conseguir uma boa colocação nas corridas, que são disputadas por seis corredores.

Além desse já tradicional modo de corrida (também conhecido como Excite), no jogo estréia um interessante modo que exige boa concentração e atenção, o Poker Race. Baseado no famosíssimo jogo que dá nome a opção, cada jogador começa com quatro quartas, e nos cenários aparecem sequências de seis cartas que devem ser coletadas pelo jogador. Com cinco cartas na mão, o objetivo e fazer pares, pares duplos, trios e sequências mais complexas. Aqui vale a mesma regra de pontuação do modo principal e também é importante conseguir uma boa colocação.

Outro modo que marca presença é o de mini games, que são os mesmos desafios encontrados no modo principal de maneira individual. E agora, chegamos a parte mais bacana e divertida de Excitebots, o modo online. Com suporte para até seis jogadores, estão presentes tanto o modo Excite como o Poker Race. É tudo muito rápido e quase não existem lags, um verdadeiro show a parte. Pode-se jogar tanto com amigos quanto com pessoas randômicas pelo mundo, e existe um excelente sistema de apostas bastante animador. Podendo apostar até 2500 pontos, com uma boa partida esses pontos podem ser multiplicados até cinco vezes. E com esses pontos, é possível comprar novos veículos, novas cores para suas máquinas e novos ícones. Claro que também pode-se conseguir esses pontos sem estar online, mas estando conectado, esse processo pode se tornar muito mais rápido.

Outra interessante opção online é poder enviar seus replays e desafios para seus amigos instantaneamente. Graficamente falando, Excitebots cumpre muito bem seu objetivo. Com algumas melhorias em relação ao Excite Truck, os cerca de vinte cenários são repletos de detalhes, e mesmo com alguns objetos mal detalhados e pixels estourados, o visual não deixa de ser bem agradável. Mas nem tudo são flores. Além de não existir um verdadeiro chat com suporte ao acessório Wii Speak nas opções online, o jogo ainda sofreu um desfalque em relação ao seu antecessor. Antes era possível ouvir músicas direto do cartão SD, aqui só é possível escutar músicas criadas especialmente para o jogo. Não que a trilha sonora seja uma porcaria completamente dispensável, o estilo Techno combina muito bem com o jogo e até que é bem agradável, mas infelizmente, não existe muita variedade e as músicas enjoam depois de um tempo. O multiplayer local também não é grande coisa, sendo que somente duas pessoas podem competir entre si, sem nenhuma opção online nesse sentido.

Resumidamente, não se espantem com o estilo nada convencional de Excitebots. O título é uma das melhores surpresas do ano para o Nintendo Wii, e trás todos os elementos fundamentais de um grande jogo de corrida: muita disputa e bastante velocidade.

AVALIAÇÃO

9.0

+ Online bem trabalhado
- Já o local...

Wii

Gold's Gym Cardio Workout

- **Produtora:** Ubisoft
- **Distribuidora:** Ubisoft
- **Número de jogadores:** 1
- **Gênero:** Esporte
- **Wi-Fi:** Não

REVIEWS

Agora os nerds dão a volta por cima! Por Gabriel Resende

Por ser focado numa jogabilidade simples e parecer ser só mais um lançamento genérico e feito pelas coxas para o Wii, muitos jogadores com certeza olham torto para Gold's Gym Cardio Workout, também por ser um título da tão difamada produtora Ubisoft. Mas, felizmente, o título em questão foge à regra, trazendo uma atividade divertida, útil e caprichada.

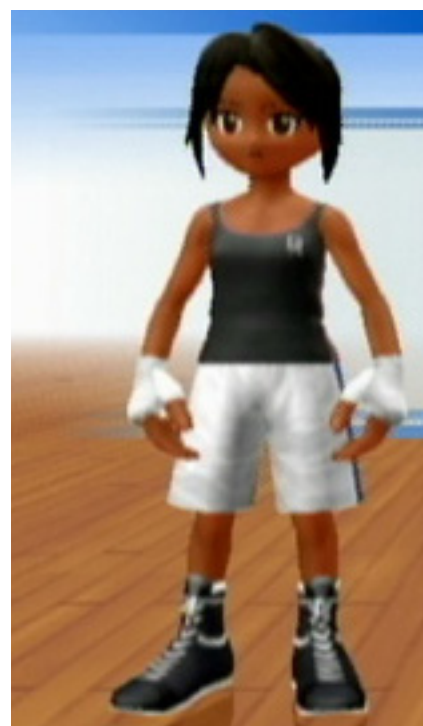
Ao começar uma nova partida, o jogador, antes de mais nada, deve criar um personagem e customizá-lo com algumas características como cor da pele, estilo da face, cabelo e trajes. Também é possível customizar a altura e largura, para haver uma experiência mais condizente com a realidade. E num shopping virtual que existe no menu de opções, com o dinheiro que é coletado pelos recordes nas partidas, é possível comprar novos acessórios para o seu personagem. Até aí, nada fora do comum, quando o seu treinador(a) começa a passar os primeiros exercícios de treinamento de boxe.

Tudo se torna muito mais interessante nesse ponto, já que o jogador vai precisar se levantar e se movimentar pra valer! O esquema é bastante simples: na tela, vão aparecendo comandos de baixo para cima, divididos em duas faixas verticais, uma na esquerda e outra na direita. Essas faixas representam os movimentos que o jogador deve fazer com cada mão, podendo optar por usar dois Wii Remotes (o mais recomendado) ou usar um Wii Remote e Nunchuck.

Os primeiros comandos são realmente simples, bastando fazer movimentos como se

estivesse dando socos frontais. Com o passar do jogo, vão aparecendo exercícios cada vez mais complexos, trazendo seções de ataque, defesa e agilidade. Nos de ataque, aparecem comandos exigindo socos laterais, socos por baixo e ataque após desvio, como exemplo. Nos de defesa, deve-se movimentar fazendo desvios para baixo ou para os lados. Nos de agilidade, aparecem comando indicando ao jogador para se mover para trás, para frente ou para os lados, mas que só são avaliados se houver uma Wii Balance Board conectada.

Além dessa principal parte do jogo, também marcam presença uma série de exercícios extras que servem como complemento para variar a jogabilidade. Estão inclusos desafios como pular corda, desviar dos ataques de um robô e corrida ao ar livre, todos com suporte a Wii Balance Board. Por mudar o paradigma do jogo, esses desafios acabam sendo obrigatórios para uma experiência menos cansativa.

Tecnicamente falando, Gold's Gym é extremamente simplório. Seus gráficos remetem aos tempos do SEGA Dreamcast, e existe uma biblioteca de músicas famosas (ou não) em versões bastante simplificadas. Quanto aos cenários, há uma variedade mínima com, no máximo, dez planos de fundo. Em termos gerais, não encontramos aqui uma super produção com gráficos soberbos e aspectos geniais, mas sim um jogo simples e agradável de jogar para liberar um pouco a energia. Infelizmente, não há nenhum modo para disputas com mais de um jogador, mas investir aqui acaba sendo uma boa opção entre as toneladas de jogos aproveitadores que saem todo mês para o Nintendo Wii.

AVALIAÇÃO

7.5

+ Levantar do sofá e se exercitar
- Variedade escassa

Wii

Pro Evolution Soccer 2009

- **Produtora:** Konami
- **Distribuidora:** Konami
- **Número de jogadores:** 1-4
- **Gênero:** Esporte
- **Wi-Fi:** Sim

A bola rola com ainda mais qualidade Por Rodrigo R. Dias

No ano passado, a Konami nos surpreendeu com um dos melhores jogos da série Winning Eleven. Ao invés de apenas portar a versão PS2 para o Wii, os controles foram feitos pensando no console, e com isso tivemos um sistema de jogo revolucionário. O combo Wii Remote e Nunchuk nos proporcionou uma jogabilidade mais livre, com total controle sobre seus jogadores e ainda mais estratégia. E era tudo bem simples: com o pointer, basta selecionar um jogador e movê-lo pelo campo, com ou sem a bola. Já o Nunchuk servia para movimentação via analógico, e para o chute, movimentando-o.

Mas o que a versão 2009 poderia proporcionar de tão bom? É claro que desta vez a coisa não causa tanto impacto, já que foi em 2008 que conhecemos como seria a série no Wii. Porém, isso não quer dizer que não haviam espaços para melhorias. E foram feitas algumas muito boas.

A começar no sistema de jogo, com novos comandos para ataque, defesa e movimentação, como o 1-2 ou o chute com o botão B. Porém, ainda é meio complicado marcar.

Para os que sentiram falta da jogabilidade clássica, agora há suporte ao Classic Controller, principalmente para aqueles que jogavam no Playstation 2. Porém, há alguns problemas de navegação com o mesmo, já que tudo foi feito pensando no pointer. Navegar na classificação dos times, por exemplo, ficou meio estranho. Outro ponto que não mudaram, durante a partida, é na hora de pausar para arrumar seu time. Mesmo jogando sozinho, você tem que aguardar a bola sair. Algo desnecessário e que não acontece em nenhuma outra versão.

REVIEWS

Nos modos de jogo, há duas adições importantes: a estréia da Master League e da Champions League. O primeiro é o modo mais famoso de Winning Eleven, mas que não estava disponível em 2008; já o segundo é uma conquista da Konami, trazendo todos os times que participam da edição atual da Champions. O bacana é que toda a apresentação e música estão presentes, de forma extremamente fiel.

A Master League continua muito divertida, onde você pode começar na segunda divisão e partir para a glória, tanto no campeonato nacional como em competições européias. Infelizmente, a Champions League não participa aqui, sendo um modo à parte. Ainda sobre a ML, mesmo sabendo que você perderá horas e horas, há anos a Konami não adiciona nada de novo.

Os outros modos continuam intactos, incluindo o exclusivo Champions Road, onde você pode adquirir jogadores dos times derrotados. E é claro que não poderia faltar a jogatina online. As opções são bem variadas: pode-se escolher desde o tipo de controle até o tipo de modo - partida simples, ou Champions League. Porém, a Konami ainda tem problemas neste departamento - as partidas tem lag e é extremamente demorado de se entrar em uma.

Outro problema que parece não ter fim é com o licensiamento dos times. Não foi desta vez que a Konami botou todos os times de forma oficial, em especial com relação aos campeonatos inglês e espanhol.

Visualmente, PES 2009 pouco se difere do anterior, trazendo pouquíssimas melhoras. Em comparação ao PS2, traz texturas melhores e loadings praticamente instantâneos.

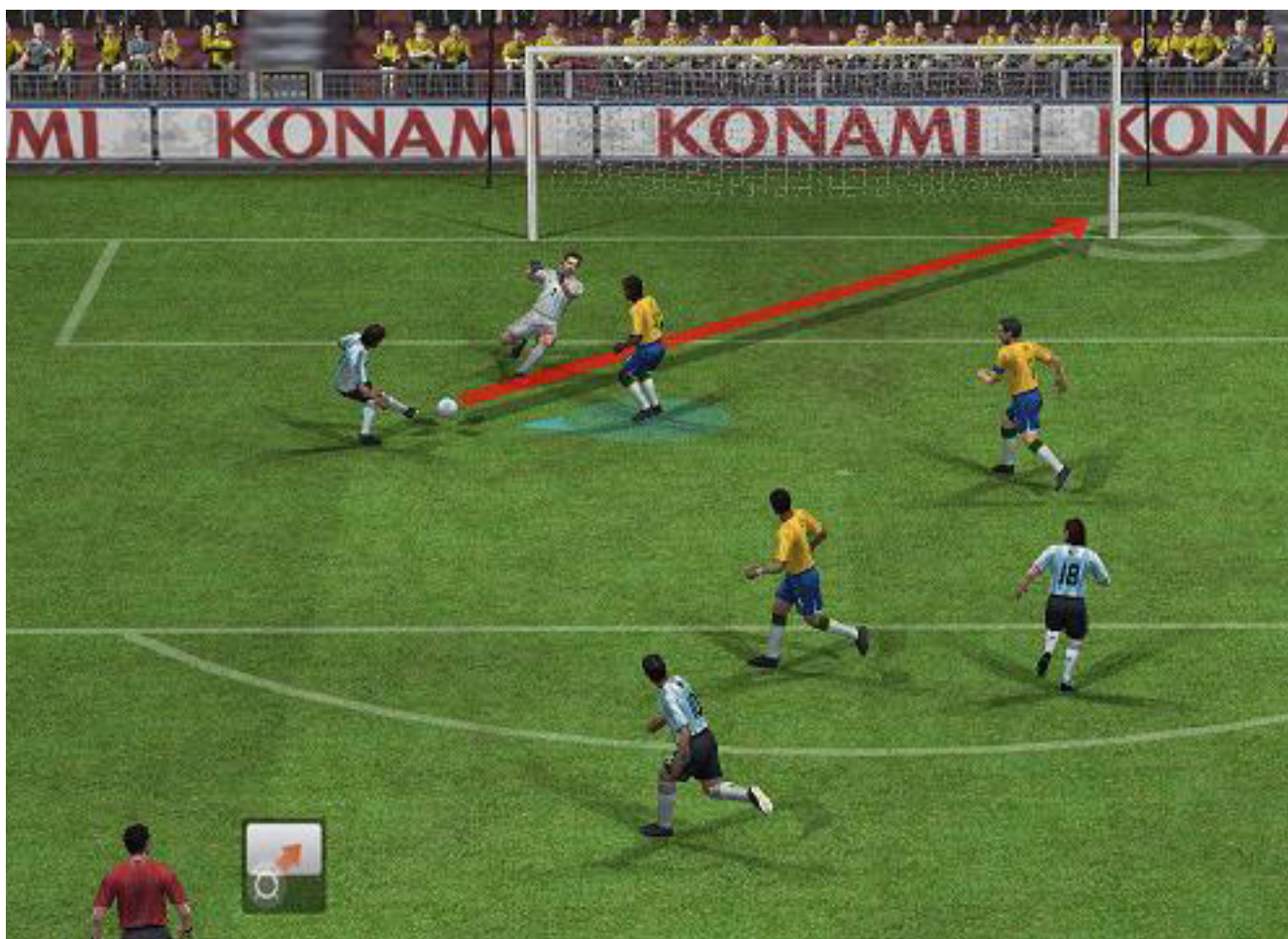
A parte sonora é outra que deixa à desejar, com sons genéricos e ausência de qualquer música cantada ou famosa.

PES 2009 se torna a melhor opção do gênero no console, e um título imperdível para os amantes de uma boa partida de futebol. Ainda melhor que a edição anterior, as adições, ainda que não muitas, se mostraram bem necessárias. Imperdível!

AVALIAÇÃO

8.0

+ Boas mudanças
- Modo online problemático

Wii

Major Minor's Majestic March

- **Produtora:** NanaOn-Sha
- **Distribuidora:** Majesco Games
- **Número de jogadores:** 1-2
- **Gênero:** Musical
- **Wi-Fi:** Não

Uma marcha sem harmonia... Por Rodrigo R. Dias

Masaya Matsura, criador do também musical Parappa the Rapper, está de volta. Em Major Minor's controlamos o personagem que dá nome ao título, e que sonha em ser mestre de banda de marcha. Tudo começa quando ele encontra um bastão mágico, liderado pelo espírito de sua avó. O GGGG (Great Great Gradma Gladiola) vai ajudá-lo e guiá-lo por diferentes cenários para ir adquirindo novos membros.

Inicialmente, temos apenas o modo história. Ela é contada através de desenhos feitos pelo mesmo artista de Parappa, Rodney Greenblat, mostrados a cada nova fase. Mas é à partir da primeira, tutorial, que começamos a perceber o maior problema: a jogabilidade. Usa-se apenas o Wii Remote, que simula o bastão. O controle deve ficar posicionado apenas na vertical, e deve-se movê-lo para cima e para baixo para impor o ritmo. Só que a coisa não é tão simples assim: cada grupo da banda tem um ritmo diferenciado, que é mostrado na parte inferior da tela. Se você começar a mover o bastão de forma muito rápida, alguns integrantes vão começar a cansar; o contrário também pode acontecer, com membros pedindo um ritmo mais rápido. Se você não conseguir controlar a situação, eles irão começar a deixar a banda. Mas se o seu desempenho for ótimo, a banda entra em uma espécie de modo especial para ganhar mais pontos, onde basta repetir o movimento que aparece na tela. Tudo seria ótimo se o reconhecimento dos movimentos não fosse péssimo. Para começar, ficar com o controle apenas na vertical e movendo-o para cima e para baixo sem parar cansa demais e fica extremamente fácil perder o ritmo. Às vezes, nem sequer parece culpa sua, com Minor perdendo o controle do nada.

Para adquirir um membro para a sua banda, deve-se mover o controle para esquerda ou para direita (dependendo do posicionamento dele) quando a exclamação ficar verde. O ruim é que, quando se tem muitos integrantes na banda, fazer este simples movimento pode facilmente atrapalhar tudo. O mesmo acontece com os itens, que ao menos estão ali para ajudar um pouco.

A aventura principal é absurdamente curta, com apenas 7 fases, e pode ser terminada em menos de uma hora, o que chega a ser patético. Após o término do mesmo são destravadas novas opções, como uma maior dificuldade e o multiplayer, para até 2 pessoas. Você pode jogá-lo em cooperativo, onde um controla o ritmo e o outro pega membros e itens, ou um contra o outro, onde rola uma competição para ver quem consegue mais membros.

DS

Speed Racer: The Video Game

- **Produtora:** Side Int.
- **Gênero:** Corrida
- **Jogadores:** 1-6
- **Wi-Fi:** Não

Por João Vitor

Baseado no filme dos irmãos wachowski (2008), Speed Racer: The Video Game coloca Speed, Corredor X e Trixie de volta às pistas para participar do campeonato WRL. Tudo 1 ano após os acontecimentos do filme.

Apesar do game induzir uma possível nova trama a mesma não é explorada durante o jogo, deixando toda a atenção exclusivamente para as corridas, que felizmente agradam e ao mesmo tempo tornam-se enjoativas com o excesso do gameplay.

São 16 pilotos, diversas pistas e 3 modos de dificuldade! Para destravar tudo o jogador assíduo deverá gastar um tempo extra, repetindo campeonatos e missões. Os gráficos são bons e a sensação de velocidade idem, pistas possuem de loops à rampas onde é possível executar diversas manobras.

AVALIAÇÃO

7.0

DS

Contra IV

- **Produtora:** Konami
- **Gênero:** Ação
- **Jogadores:** 1-2
- **Wi-Fi:** Não

Por João Vitor

Em comemoração aos 20 anos da franquia de 1987, a Konami trouxe exclusivamente ao Nintendo DS a continuação direta de Alien Wars do Super Nintendo.

Contra 4 pode ser considerado como um dos títulos mais hardcores no quesito dificuldade que você encontrará no portátil! Além da dificuldade que é algo presente na maioria dos capítulos da série outro fator que marca presença é o estilo gráfico, lembrando e muito os clássicos da era 16-Bit.

Mantenha sua percepção ligada ao máximo, a Konami foi esperta e colocou projéteis partindo de todas as direções, em ambas as telas! Tudo para complicar ainda mais a vida dos players. Dificuldade, nostalgia, um dos melhores actions, adicionado ainda de bastante conteúdo para fã nenhum botar defeito!

AVALIAÇÃO

9.0

DS

Music Monstars

- **Produtora:** Novarama
- **Gênero:** Musical
- **Jogadores:** 1-4
- **Wi-Fi:** Não

Por João Vitor

Jogos de ritmo e música geralmente são divertidos, até mesmo uma simples interface é suprida por uma diversão atraente e descompromissada! Esse é o caso de MM. Um dos pontos fracos porém pode ser o fato de toda a simplicidade implicada pelo jogo, a começar pelas músicas, que mesmo sendo ótimas em sua maioria (trazendo até mesmo o famoso tema dos Caça-Fantasmas de Ray Parker Jr.) não são de qualidade esperada, sem mesmo um vocal para acompanhar as batidas instrumentais.

O jogador através da touch screen utiliza-se de diversos instrumentos, como guitarra, piano, baixo ou bateria. Lembrando EBA o objetivo é clicar com a stylus nos círculos no momento e lugar certo sem esquecer o ritmo.

AVALIAÇÃO

6.5

Wii

Medal of Honor Heroes 2

- **Produtora:** EA
- **Gênero:** FPS
- **Jogadores:** 1-32
- **Wi-Fi:** Sim

Por Raoni

Um dos mais fiéis games sobre a segunda guerra arrebenta na versão para Wii. Com multiplayer online para até 32 pessoas, é um dos únicos jogos do Wii que não sofre com o odiado sistema de Friend Codes, tendo seu acesso online através de um server exclusivo da EA.

Incluindo aí o modo Arcade (que é um Rail Shooter), o já clássico modo campanha e o suporte a Wii Zapper, é um game imperdível, que mesmo um ano depois de seu lançamento americano, tem jogadores online que não saem de seu server.

O modo online é bem instável, mas isso esconde um contra: não há multiplayer local.

AVALIAÇÃO

9.0

Wii

Samba de Amigo

- **Produtora:** SEGA
- **Gênero:** Musical
- **Jogadores:** 1-4
- **Wi-Fi:** Sim

Por Rodrigo

O Wii se revelou um bom console para trazer clássicos do Dreamcast. E Samba de Amigo, felizmente, foi um deles. E não é difícil imaginar isso, afinal, agora o combo Wii Remote e Nunchuk funcionam como as maracas. É verdade que os movimentos são um pouco complicados e exigem um bom treino, mas há uma opção para calibragem dos controles.

Além de dezenas de músicas, Samba de Amigo possui uma lojinha virtual interna onde é possível adquirir mais trilhas, sendo um dos primeiros jogos do Wii a usar o selo “Play And Play”.

A diversão aumenta quando se chama mais 3 amigos para a farra em modo multiplayer local. Mesmo tendo “Samba” praticamente apenas no nome, você facilmente vai sacudir neste divertido título.

AVALIAÇÃO

7.0

Wii

Excite Truck

- **Produtora:** Nintendo
- **Gênero:** Corrida
- **Jogadores:** 1-4
- **Wi-Fi:** Não

Por Rodrigo

Excite Truck foi um dos primeiros jogos do Wii, e ainda continua sendo um dos melhores do gênero no console - e um dos melhores jogos de corrida arcade desta geração, por que não?

O controle é inovador: você deve posicionar o Wii Remote na horizontal, simulando um volante. Os botões 1 e 2 servem para freiar e acelerar, respectivamente, e o direcional digital ativa o nitro, que é muito usado. Correndo bem e realizando grandes saltos, você ganha estrelas que definem o seu ranking.

Infelizmente, o modo online fez muita falta, mesmo tendo um multiplayer local divertido.

Excite Truck também foi o primeiro título do console a trazer suporte a trilha sonora customizada, utilizando um cartão SD.

AVALIAÇÃO

8.5

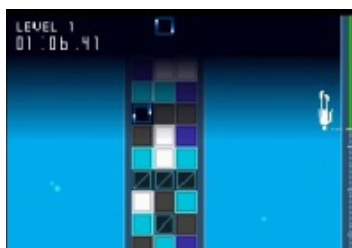
Nintendo Downloads

Confira os jogos do mês de Abril para DSiWare, WiiWare e Virtual Console Por Gabriel Resende

A estréia do DSiWare nos Estados Unidos

Muita gente torceu o nariz com o anúncio do DSi por ter sido uma surpresa para quem havia recém comprado seu DS Lite, mas por outro lado, várias pessoas adoraram a novidade. O fato é que, no ramo de produtos eletrônicos, as empresas estão sempre prontas para investir em novidades, e aqui, uma das maiores dela é o DSiWare. Com ele, as pessoas podem comprar jogos a preços baixíssimos através da rede online da Nintendo, alguns com desafios rápidos e outros para simplesmente descontrair. Tudo de maneira muito prática, não pode-se negar que esse foi um bom avanço por parte da Nintendo.

Art Style: AQUIA

- **Produtora:** Nintendo
- **Jogadores:** 1
- **Preço:** 500 DSi Points

Nesse jogo de quebra cabeça, o objetivo é colocar um par de peças a cada roda numa coluna horizontal que afunda a cada linha eliminada. E para eliminar as peças, deve-se juntar três peças da mesma cor. Quanto mais fundo, mais difícil o desafio e menos vistosas as peças, tornando a experiência cada vez mais interessante.

Bird & Beans

- **Produtora:** Nintendo
- **Jogadores:** 1
- **Preço:** 200 Wii Points

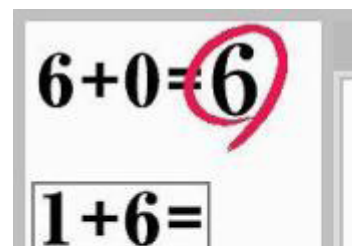
O jogador entra no comando de um pato oval com a língua esticada para fazer um bom número de pontuações num ritmo constante. Como a língua só se posiciona num ângulo de 45 graus, o jogador deve se aprontar numa boa posição para pegar as sementes que caem do céu e evitar que o chão seja destruído.

DSiWare

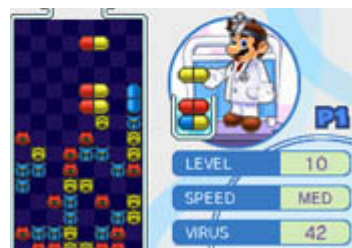
Lançado junto com o DSi, trata-se do serviço de compra de jogos digitais do portátil. Assim como no WiiWare e Virtual Console, são necessários DSi Points para adquirir os aplicativos.

DSiWare™

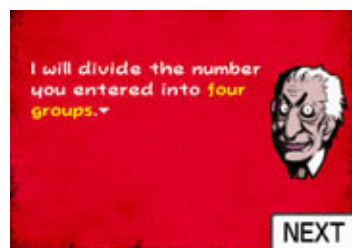
Brain Age Express: Math

- **Produtora:** Nintendo
- **Jogadores:** 1
- **Preço:** 800 Wii Points

Nessa nova versão de Brain Age, estão presentes diversos desafios matemáticos e outros mini games interessantes que podem ser avaliados uma vez ao dia. Além de ter que escrever, o jogador também deve falar através do microfone e utilizar a câmera do DSi para cumprir certas tarefas.

Dr. Mario Express

- **Produtora:** Nintendo
- **Jogadores:** 1
- **Preço:** 500 Wii Points

O mesmo clássico Dr. Mario de sempre, nessa versão resumida do jogo de Nintendo Wii estão presentes um modo solo e uma disputa contra um adversário controlado pelo computador. O objetivo é usar diversas pílulas com variações de três cores para eliminar os vermes de também três cores.

Master of Illusion Express: Deep Psyche

- **Produtora:** Nintendo
- **Jogadores:** 1
- **Preço:** 200 Wii Points

Aqui, o jogo faz uma série de perguntas que, no final, revelam uma verdade sobre o jogador.

Master of Illusion Express: Funny Face

- **Produtora:** Nintendo
- **Jogadores:** 1
- **Preço:** 200 Wii Points

O jogo ensina pequenos truques de mágica usando as funções do DSi com a câmera, e também com o microfone.

WiiWare / Virtual Console

O Virtual Console é um serviço que disponibiliza clássicos de consoles antigos, com o Nes e Mega Drive. Já o WiiWare oferece jogos feitos especifcamente para o serviço, tendo alguns títulos exclusivos.

Master of Illusion Express: Shuffle Games

- **Produtora:** Nintendo
- **Jogadores:** 1
- **Preço:** 200 Wii Points

Nesse outro título da série Master of Illusion Express, estão presentes uma série de truques de mágica para impressionar outras pessoas e mostrar lhes o que ela estão pensando. Também estão disponíveis truques ensináveis e aplicáveis.

Mixed Messages

- **Produtora:** Activision
- **Jogadores:** 2-21
- **Preço:** 500 Wii Points

Em Mixed Messages, não existem ganhadores nem perdedores. É como a clássica e divertida brincadeira de telefone sem fio. Para até vinte e um jogadores, o primeiro deve começar escrevendo uma frase. Passando o DSi para a próxima pessoa, o jogador correspondente deve fazer um desenho e o próximo deve fazer uma frase representando o desenho. No final, é possível ver como que a mensagem foi entregue.

WarioWare: Snapped!

- **Produtora:** Nintendo
- **Jogadores:** 1-2
- **Preço:** 500 Wii Points

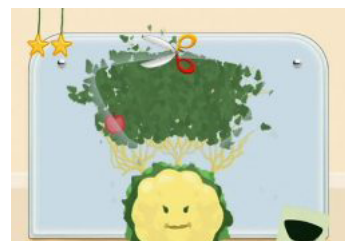
Como em qualquer outro WarioWare, Snapped vem com uma série de mini games que usufruem dos recursos exclusivos e inéditos da respectiva plataforma. Claro que aqui o foco todo fica no uso da câmera do DSi, e o jogador deve fazer diversas poses em frente a câmera para poder cumprir os hilários desafios.

Preços (em Wii Points)

Nes / Arcade / Commodore 64 / Master System - 500
Super Nes - 800
Nintendo 64 - 1000
Mega Drive - 800

WiiWare

Bonsai Barber

- **Produtora:** Nintendo
- **Jogadores:** 1-4
- **Preço:** 1000 Wii Points

O jogador entra na profissão de barbeiro e tem a tarefa de dar um trato nos folheados dos vegetais da vila local, usando todos os acessórios que um bom barbeiro tem direito.

Crystal Defenders R1

- **Produtora:** Square-Enix
- **Jogadores:** 1
- **Preço:** 900 Wii Points

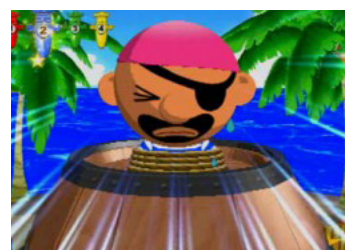
Desde soldados até arqueiros, será necessário evoluir seus personagens com as moedas obtidas para encarar a horda de monstros que só pioram a cada nível que se avança.

Equilibrio

- **Produtora:** DK-GAMES
- **Jogadores:** 1-4
- **Preço:** 500 Wii Points

Movimentando uma bolinha utilizando o Wii Remote na vertical ou com o acessório Balance Board, deve-se sempre estar atento para não bater num obstáculo fatal ou, então, cair de uma altura muito grande.

Party Fun Pirate

- **Produtora:** TOMY Corp.
- **Jogadores:** 1-4
- **Preço:** 500 Wii Points

Baseado no clássico brinquedo, o pobre pirata foi preso num navio e cabe ao jogador salvá-lo jogando espadas nos lugares adequados. Se errar no local, a partida é perdida.

Para ver a lista de todos os jogos disponíveis, acesse www.nintendo.com, escolha o país (o que interessa mesmo para nós são jogos em inglês, então selecione United States), em seguida Nintendo Wii e, por fim, Virtual Console / WiiWare.

Virtual Console

Pitfall: The Mayan Adventure

- **Jogadores:** 1
- **Preço:** 800 Wii Points
- **Plataforma:** Mega Drive

Aqui o protagonista é o filho de Harry Pitfall, que foi seqüestrado pelo espírito reio Zakelua: Lord of Evil. Equipado apenas com um pequeno estilingue, Harry Pitfall Jr. deve se infiltrar pelas sombrias matas e pântanos a procura de seu pai .

Super Punch Out!!

- **Jogadores:** 1
- **Preço:** 800 Wii Points
- **Plataforma:** Super Nes

Little Mac entra no ringue mais uma vez nessa versão de Punch Out!! para Super Nintendo. Cada um dos inimigos possui uma maneira única de lutar, e o jogador deve estar atento a melhor maneira de dar um fim na situação.

Uncharted Waters: New Horizons

- **Jogadores:** 1-4
- **Preço:** 1000 Wii Points
- **Plataforma:** Mega Drive

São seis capitães disponíveis e cada um possui características diferentes. Visite uma grande variedade de portos e descubra novos tesouros.

Wonder Boy III: Monster Lair

- **Jogadores:** 1-4
- **Preço:** 900 Wii Points
- **Plataforma:** Mega Drive

São dois esquemas de jogo: fases de plataforma e tiro com rolagem horizontal. O jogador tem que terminar os cenários no tempo limite e coletar frutas para pontuar bem.

WIIWARE

Bonsai Barber

- **Produtora:** Zoonami
- **Distribuidora:** Nintendo
- **Número de jogadores:** 1-4
- **Gênero:** Simulação
- **Wi-Fi:** Não
- **Preço:** 1000 Wii Points

A vida aparando vegetais Por Gabriel Resende

Nintendo, criadora dos jogos mais inovadores (e dos mais bizarros) do mundo eletrônico. Criadora de Super Mario Brothers e Donkey Kong, o que seria de nós sem esses jogos? É com esse tipo de criatividade contundente que nasceu Bonsai Barber, um lançamento diferenciado por parte da pouco experiente Zoonami.

O ambiente já começa com bastante tensão no reino vegetal. Os habitantes estão desesperados por não possuir uma pessoa qualificada para dar um bom trato nos seus folheados, e cabe ao jogador, o mais novo barbeiro da cidade, a dar um jeito nesse desespero geral para trazer felicidade a carismática clientela. O primeiro cliente é ninguém menos que o jovem Spudsworth, que pede um corte bem simples em forma de triangulo para o novo profissional.

Mas o importante papel de Spudsworth vai além disso, ele também é responsável por ensinar ao jogador todos os comandos básicos de como se deve atender aos desejos dos clientes. Antes de começar o trabalho, o jogador deve escolher o corte que mais agrade o cliente no cardápio de estilos. Já na tela de colocar mãos a obra, é possível optar por diversos itens: tesoura, que dispensa apresentações; barbeador, que apara somente as folhas, não os galhos; pincel, com o qual pode-se usar seis diferentes cores; pente, que pode posicionar os galhos a maneira preferencial; borrifador, para fazer com que surjam novos galhos; câmera fotográfica, para enviar uma foto da sua obra para o álbum; baqueta, para soar o gongo e partir para um novo trabalho.

São diversos clientes que vão aparecendo durante sua jornada, cada um com um estilo bem distinto de lidar com as coisas. É fundamen-

tal que o jogador faça um trabalho bem feito para ganhar uma boa avaliação, que varia de uma para cinco estrelas. Para entrar no nível de aceitável, é necessário conseguir, pelo menos, três estrelas. Existe uma borda em torno da figura que deve ser criada, e no canto inferior direito, uma amostra de como o folheado deve ficar no final.

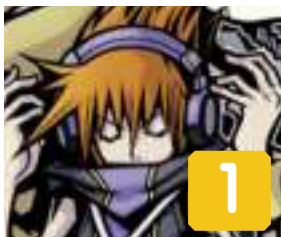
Um dos principais fatores de Bonsai Barber é seu sistema de funcionamento diário. A cada dia, surgem seis clientes a procura de seu serviço, cada um sempre a fim de um corte diferente. Em cada dia, podem ocorrer diversos acontecimentos bizarros na sua área de trabalho. Num dos maisinteressantes, a luz acaba e só retorna se o jogador fizer um corte de cinco estrelas, com o apoio de uma lanterna. Esse esquema diário é algo que caiu como luvas no jogo, pois prolonga de maneira fundamental o replay.

Dentre os cortes, as opções são diversas. Alguns pedem algo em formato de hambúrguer, outros, um corte que remeta a um arco-íris. É possível treinar os cortes num pequeno vaso no canto da tela, sem precisar se preocupar com qualquer avaliação.

E depois de toda essa trabalheira, é possível visualizar todos os dados guardados no diário de recordações. Nele, estão presentes as lembranças enviadas pela clientela, medalhas ganhas por diversas conquistas, álbum de fotos e outros detalhes a mais. São informações que baseiam todo o jogo e que formam o objetivo de se jogar Bonsai Barber.

Finalizando, esse é um jogo que agrada por possuir idéias bastante criativas e um estilo cativante e inovador. Diferente da maioria dos títulos de WiiWare, aqui, encontramos algo valioso que com certeza merece atenção.

Veja a lista dos cinco jogos preferidos de nossa equipe no momento:

Rodrigo

1. The World Ends With You (DS)
2. Little King's Story (Wii)
3. Rhythm Heaven (DS)
4. Anno 1701 (DS)
5. Pokémon Platinum (DS)

João Vitor

1. Pokémon Platinum (DS)
2. VP Covenant of the Plume (DS)
3. Rhythm Heaven (DS)
4. HH in the Puzzling Adventure (DS)
5. Ketsui Death Label (DS)

Jean

1. Chrono Trigger (DS)
2. GTA: Chinatown Wars (DS)
3. Mario Kart (DS)
4. Castlevania Order of Eclesia (DS)
5. Samurai Shodown Anthology (Wii)

Raoni

1. Grand Theft Auto Chinatown Wars (DS)
2. FFCC: Echoes of Fate (DS)
3. Mario Kart (DS/Wii)
4. Call of Duty: World at War (DS/Wii)
5. Medal of Honor Heroes 2 (Wii)

Gabriel

1. Excitebots: Trick Racing (Wii)
2. Final Fantasy XII: Revenant Wings (DS)
3. Crystal Defenders R1 (Wii)
4. Mario Kart Wii (Wii)
5. Super Smash bros. Brawl (Wii)

Wario Blast

Reviva a épica batalha entre Wario e Bomberman neste clássico para Game Boy

FLASHBACK

Por Rodrigo R. Dias

Em primeiro de Novembro de 1994, o Game Boy ganhou um crossover no mínimo inesperado. Desenvolvido pela Hudson e publicado pela Nintendo, "Wario Blast: Featuring Bomberman!", traz uma disputa entre o personagem mais sacana da Nintendo, Wario, contra o mascote da Hudson, Bomberman.

Na história, Wario acaba caindo no mundo de Bomberman e decide explorá-lo. Porém, o homem bomba é o único que pode detê-lo.

As fases são como qualquer Bomberman. São em formas de arena, e você usa bombas para destruir obstáculos e pegar power-ups que aumentam o número de bombas ou a força delas. Cada partida é uma disputa entre os dois personagens, e vence quem tiver 3 vitórias primeiro.

Curiosamente, este jogo foi lançado no Japão como Bomberman GB, e não tinha Wario. A versão lançada nos EUA seria, na verdade, Bomberman GB 2.

E se você estivesse cansado do preto e branco, era só usar o Super Game Boy e jogá-lo no Snes, com cores. O jogo ainda suporta 2 controles para o multiplayer.

No Super Game Boy, Wario Blast ganhava mais vida

Na próxima edição...

Pensou que acabou? Vem aí a segunda parte da matéria Pokéretroview, abordando outros produtos da franquia!

Encarne a vida de um simpático rei no aguardado Little King's Story!

Punch-Out!! retorna com tudo no Wii, trazendo velhos conhecidos em meio a várias novidades!

BIG N Brasil

Até lá!